COMMUNICATION ENTHUSIASM SINCERITY TV GAME & PC GAME MAGAZINE FOR FANS

TV&PC GAME

2002年10月号

电子游戏与电脑游戏

科学时代

【时光回廊】

《决战2》全攻略

《向北去》攻略

【特别企划】

中日媒体艺术展

【新作直击】

《格斗之王2002》

《黑暗编年史》续报

《妖精战士》续报

《星海传说》续报

《SD高达G世纪NEO》

《真女神转生3》

《忍》续报

《宿命传说2》续报

《机动武斗传》

THE KING OF FIGHTERS 2002

2002 NO.110
10
OCTOBER
8.60 RMB

【超攻略道场】

真三国无双2猛将传

智慧女神计划

ISSN 1005 250X



100% TOP INFORMATION OF TV GAME FOR FANS


超爽无比的PS2动作游戏
真
三國無双
SHIN·SANGOKUMUSOU
2
猛将伝

科学时代 2002 10 期

(总第 110 期)下半月版



主办单位	海南省科技咨询服务中心
出版	科学时代杂志社
编辑	科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑	陈日岷
副总编辑	张立新 肖滏龙 陈松南 李晓军
执行主编	冠文
执行副主编	陈振宇
责任编辑	孔良
美术编辑	陈振宇
国际标准刊号	ISSN1005-250X
国内统一刊号	CN46-1039/G3
国内总发行	济南市邮政局
订阅出售	全国各地邮局(所)
邮发代号	24-165
出版日期	2002 年 10 月 15 日
印刷	中国人民解放军第七二一三工厂
广告许可证	琼工商广字 04 号
总编辑室	0898-66745593
传真	0898-65349204
社址	海南省海口市公园路 3 号 明星大厦 403 室
邮政编码	570102
广告发行部	0898-66745593
读者热线	0898-66745593
邮购地址	海南省海口市公园路 3 号 明星大厦 403 室
联系人	张乐华
定价	8.60

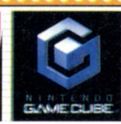
火热栏目倾情奉献

双核阅读与双核计算

游戏索引 GAME INDEX

双核阅读与双核计算









Play Station 2

责编/惊寂

SOFTWARE PS2花式自行车游戏新作

花式自行车是现代流行的青少年竞技运动，看着同龄人操纵着单车如蝴蝶般在空中飞舞，英姿矫健，着实令人羡慕。然而，这项运动要求车手有惊人的反射神经、平衡感和良好的体力，非长时间锻炼不能为。

为了让困于家中桌前的花式自行车爱好者也能过一把运动瘾，Acclaim公司开发出一款以原创角色为主，不收录任何现实花式自行车手资料的花式自行车游戏《BMX XXX》，让玩家创造属于自己的运动明星，在街头、在运动场、在蓝天下做出各种超炫的花式表演。






SOFTWARE《王国之心》国际版新增元素

由于SQUARE与美国迪斯尼共同合作的A.RPG大作《王国之心》，将于今年冬天推出国际版。在该版本中，以"KINGDOM HEARTS -FINAL MIX-"为名，追加了新的BOSS，现已知的有《FF7》中的萨菲罗斯、通体透明的巨大冰之魔神和热砂的霸主。而且还有一般、普通的游戏难度调整，另外请人进行配音工作。而由宇多田光演唱的那首著名主题曲《光》的英文版《Simple And Clean》，也在旋律和曲韵方面，作了些许改变，有兴趣的玩家，不妨在日后探索一下由同一人演唱的两首曲子的差异。游戏预定2002年12月26日发售。




SOFTWARE PS2上荡漾起《水色》

在电脑上大受好评的美少女恋爱游戏《水色》，将会被移植到PS2上，不过目前价格与发售日还未确实。

这款于2001年4月在PC上初发售的恋爱冒险游戏，与一般恋爱游戏不同之处在于：主角需在"过去篇"中决定自己的命运之爱人，在进入本篇后，就不用与复数的女孩子周旋，整天提心吊胆炸弹威胁，可以安心的享受与一名女主角恋爱的乐趣，至于其他女主角，将以配角身份在你与她的故事中登场。

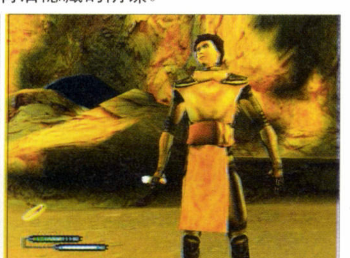
PS2除了保留PC版全部的女主角以外，还会收录于DC中登场的家庭老师石川东佳等两名角色，并将追加PC版中没有的画面和情节。




SOFTWARE PS2上耸起《沙丘魔堡》

在遥远的未来，为了帮助宇航员渡过枯燥漫长的星海之旅，一种可以缓解身心压力的奇特香料成为了权力者争先掠夺的宝藏……

欧洲Wanadoo公司日前公布了一款根据SF名作《沙丘魔堡》改编的同名游戏，游戏采用动作冒险形式进行，玩家将化身游戏人物进入《沙丘》的世界，一边探索三大家族争夺香料背后隐藏的阴谋。

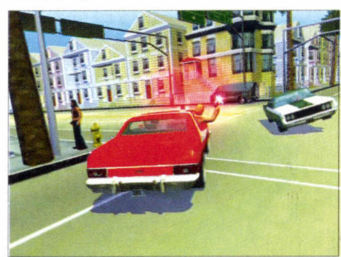
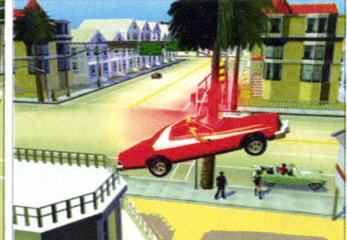





SOFTWARE 元气公布两款赛车游戏

以《首都高赛车》系列闯出不错名声的日本元气公司，日前公布了两款最新PS2赛车游戏。一款就是该公司赖以成名的《首都高赛车》系列新作《首都高赛车01》，另一款则是《街道战斗赛车》，两款游戏的系统极其相似，都是在路上找寻对手，展开飙车大战。二者所不同的是，在《首都高

速赛车 01》中玩家可以和实际存在于日本的高速公路上的飙车手竟速，比赛路线总长度甲前任的 180 公里一口气追加到 320 公里，增加了横跨海面"横滨环状线""阪神高速公路""名古屋高速公路"。《街道战斗赛车》的飙车地点则扩大到了全日本的各知名飙车地点，并对应 PS2 赛车摇杆"GT FORCE"。

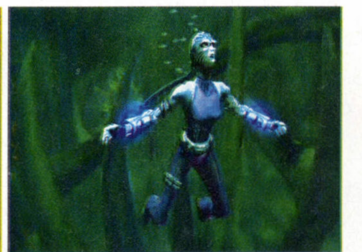
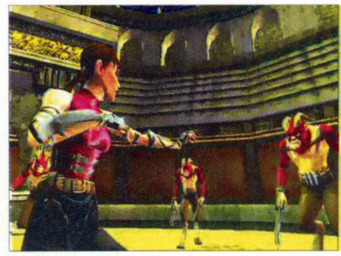





SOFTWARE 异色动作游戏《Primal》

5 月份 E3 展上，SCEI 欧洲分公司曾经公布一款以恶魔和变身为主题的 PS2 动作游戏《Primal》，现在有更多的游戏内容公布了。

游戏的主角 JEN，是一名拥有变身异能的女佣兵。玩法上，《Primal》与同类型游戏没有太大差异，只是在女主角能量累积到一定程度后可以发动变身能力，外形与攻击力都会大变。女主角 JEN 还具备吸收敌人能力的特技，因此随着游戏的进行，她的变身能力也会呈现多样化。此外，在女主角身边还跟随着一只鸭嘴飞兽，看似宠物，不知道在游戏中会有什么样的作用。

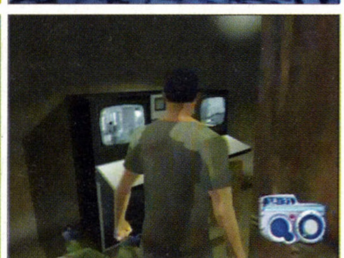





SOFTWARE 你也可以成为《碟中谍》

由汤姆·克鲁斯主演的电影《碟中谍》系列想必大家都很熟悉，根据电影改编的同名游戏也将不久与玩家们见面。

在这款游戏中，你将扮演由汤帅哥主演的王牌特工 Ethan Hunt，投身尔虞我诈的国际谍战，去取回危及世界安全的 ICEWorm 芯片。游戏共有 12 个任务，而且每个任务都有多种解决方法，玩家可以不必拘泥于单一的模式，尽管开动自己的脑子，无所不用极的来完成种种不可能的任务！



SOFTWARE SCE 的超级主题赛车

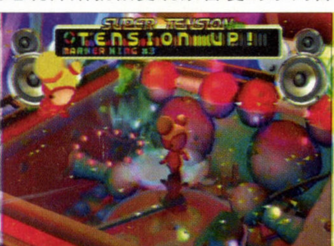
这款由韩国 Axis Entertainment 进行开发，预计明年登场的新赛车游戏虽然连名称都尚未确定，却已经吸引了许多车迷的注意目光。因为在这款游戏中，除了会有众多现实中的车种登场，还会出现数量庞大的超级车和概念车种。待到 2003 春暖时节，让我们一起来提前享受属于未来车手的乐趣吧！！




SOFTWARE ARIKA 展开游戏试玩会

9 月 14 日下午 1 点 -5 点，ARIKA 在位于秋叶原的 MESSE SANOH 本店举办了一场游戏试玩会，试玩的主角是预计 11 月 7 日在 PS2 上推出的新作《TECHNIC BEAT》，这是一款从大型电玩开始就极受玩家喜爱的系列音















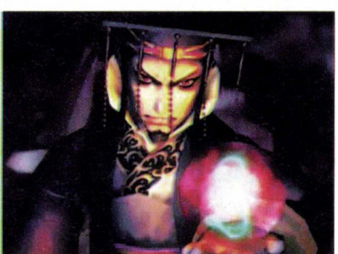
乐动作游戏的最新作,PS2 版除预定收录 NAMCO 大型电玩游戏音乐外,也会有原创音乐登场。另外,当天下午 4 点还举行了一场抽奖会,大奖是"TGS 2002"的双人入场券,同时当天到场预约游戏的玩家,还可以参加 3 点-5 点的细江慎治签名会。

SOFTWARE PS2 上展开封神之战

KOEI3 月才在 NGC 上发售的《战斗封神》,如今将在 PS2 上以《超.战斗封神》之名登场,预定发售日 11 月 21 日。

超・バトル封神

这是一款类似于《真•三国无双》系列的战场动作游戏,PS2 版在保留 NGC 版宝贝与招式设定的基础上,还做了一个非常大的改进——可以让四人同时参战!在 NGC 时代孤军奋战的玩家,现在可以与同伴们一起来享受类似《真•三国无双》却又截然不同的封神乐趣了!

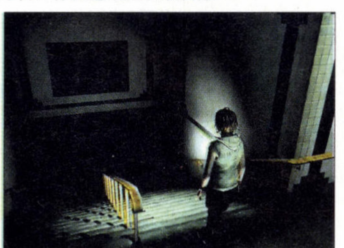





SOFTWARE 《寂静岭 3》新情报

这个世界真是越来越不太平了,少女 Heather 从来没有想到,一趟普普通通的购物之行,竟然会演变成恐怖诡异的恶梦之旅。面对突然出现并占据了商场每个角落的恐怖异形,Heather 只有用冰冷的手拾起同样冰冷的枪械,在表里两个不同的世界中为了"生存"这同一个目的而奋战!

以上就是 KONAMI 即将在 PS2 上推出的恐怖系列最新作《寂静岭 3》的基本剧情,如果想要了解更详细的内容,请留意我们的续报。



SOFTWARE 《半熟英雄》画面也半熟

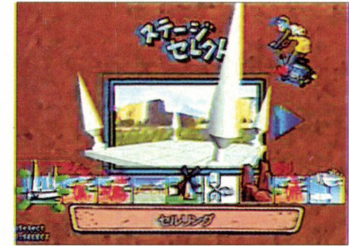
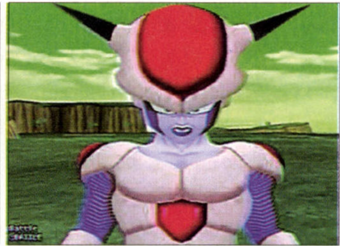


SQUARE 在 FC 时代的名作《半熟英雄》,继在 WSC 上复活之后,现在又即将在 PS2 上登场。非常有趣的是,在这款新作中,主角方面仍然以 2D 姿态出场,但是敌方却全部以 3D 画面来表现,这还真是名符其实的《半熟英雄对 3D》啊!

游戏的发售日尚未确定,但已知这将是一款即时 SLG。

SOFTWARE PS2 上再展龙珠之战

当年鸟山明大师创作的《七龙珠》漫画红遍亚洲、名播全球,根据原作改编的游戏也不在少数,余波至今不息。继不久前 GBA、GBC 上推出龙珠游戏之后,PS2 上也将推出一款全新的《七龙珠》新作,游戏暂定在 11 月 29 日推出,而这次在故事模式中参战的角色预定将多达 23 人,包括悟空、贝吉塔、小林以及邪恶的弗利萨大王等等。从公布的画面上看,游戏是属于对战格斗类型。

EVENT 风雷时代席卷 PS2

以《圣女之歌》成功打响知名度的台湾实力派游戏公司风雷时代,在日前举办的一场秘密说明会上,正式公布他们已经取得 SONY 授权加盟 PS2,而且也取得两台 PS2 开发主机。



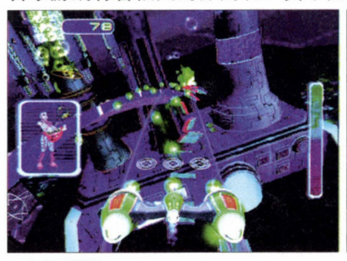
目前风雷时代已经成立一支 35 人的开发小组投入两款 PS2 游戏开发计划,其成员包括台湾、大陆与北美的游戏开发精英。而开发的游戏一款是以《圣女之歌》时代背景为主的外传游戏;另一款则是对应 PS2 网络的线上游戏。为了制作出具备国际水准的大作,这两款游戏的开发将耗时 15-18 个月,所以预计分别于 2004 年初与年底登场。届时还会推出《圣女之歌 PS2 国际版》,2004 年第四季则推出《东方幻想 PS2》与第一款华人制作的 PS2 线上游戏《东方幻想 PS2-ONLINE》。至于近期的发展,《圣女之歌 2》将会于今年年底推出。

风雷时代总经理詹承翰还表示,因为 PS2 是目前市场主流,所以先以 PS2 为优先考量,但不会因此忽略 XBOX 与任天堂的发展。

SOFTWARE 画面奇特的新音乐游戏

SCEA 预定于 2003 年推出一款由 HARMONIX 制作的 PS2 音乐节奏游戏《Frequency 2》,目前只知道游戏会网罗目前最新的当红热曲,关于详细

曲目资料和系统都还未公布，但请大家注意下面的画面，是不是和现今的音乐游戏有着很大的分别呢？真不知道在系统上还会有那些革新！







Game Cube

SOFTWARE《玩具军团》画面公布

在八月号新闻中我们曾经为大家介绍过这群绿色小兵登陆 NGC 的消息，如今 3DO 公司终于公布了游戏画面，莫看他们个头小小，智慧和杀伤力可是着实不小啊！

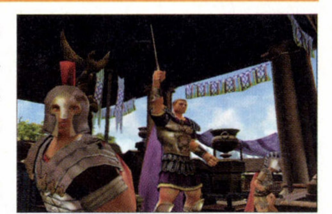




SOFTWARE 大丈夫当执三尺剑

电影《角斗士》的剧情大家应该是很熟悉的了，看着片中古罗马勇士的血腥角斗，悲哀之余，诸位胸中是不是也正激荡着阵阵血气，恨不得自己也能投身下场，斗凶兽、屠暴君、立威名呢？

由 LucasArts 公布的，改编自《角斗士》电影的跨平台游戏《Gladius》，努力营造出的古罗马帝国和竞技场巍峨浑厚的氛围，务必让你感同身受。在这部动作 RPG 中，你将引领 Ursula 与 Valens 这两位战士去发现他们存在的意义，从搏取生存开始，一步步走上推翻罗马暴政，追求真正自由的道路。



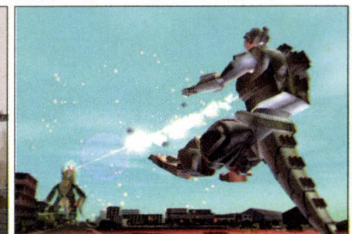


SOFTWARE《哥斯拉》大乱斗

难道是为了准备冬眠的食物吗？继上月《怪兽之王》登陆 PS2 之后，本月又有一队以哥斯拉为首的怪兽跑到 NGC 上大打出手！而且还是四"兽"同场乱斗！！

在这款名为《Godzilla:Destroy All Monsters Melee》格斗游戏中，出场的 14 头怪兽个个都是大有来头，好像三头大金龙与飞天龟这些名字恐怕也有中国玩家听说过，更另提大名鼎鼎，甚至飘洋过海到过美利坚观光的哥斯拉大爷了。目前游戏开发完成度己有 50%，预计年内推出。





EVENT《阳光马里奥》春风得意



由任天堂当家男主角马里奥主打的 NGC 游戏《阳光马里奥》，自 8 月 26 日在美国推出后，短短 10 就有 35 万套以上的惊人销售成绩；而在日本方面，这套游戏的销售量也已经过 80 万套，再次证明这位水管工大叔的惊人魅力。这款游戏的热卖同时也带动北美 NGC 主机销售的成长增加 50%，而任天堂方面更宣称，至年末圣诞商战时，《阳光马里奥》日本销售量将破百万，并有望超过《马里奥 64》创下的千万销售计纪录。

SOFTWARE《怪物公司》在 NGC 上开张

迪斯尼公司推出的动画电影《怪物公司》，在全球创下骄人的票房成绩，这么有人气作品，游戏厂商当然是不会放过了。

这不，由美国 PIXAR 制作的同名游戏即将在 NGC 上推出，游戏中的人气角色如毛怪、大眼仔、隐身蛇都将一一登场，玩法类似大乱斗和躲避球的综合体，支持四人对战，玩家可以和朋友们好好的大闹一场。

HARDWARE NGC 网络套件发售

任天堂将在 10 月 3 日发售 NGC 专用网络宽频套件 Broadband ADAPTER。据了解，该产品是对应于 NGC 上需要网络宽带的游戏。首款能享受宽带待遇的 NGC《梦幻之星在线 1&2》的玩家应该是必备 Broadband ADAPTER。

该设备的售价为 3800 日元。



SOFTWARE BANDAI 与任天堂达成 NGC 游戏发售业务合作

9 月 4 日，BANDAI 与任天堂发表声明称，两家已经达成关于 Nintendo Gamecube 软件发售业务的合作关系。据了解，两公司将在 2002 年 11 月开始，BANDAI 开始在日本国内发售 NGC 的游戏，并且由任天堂进行代理，并且对游戏流通等项目达成协议，以进一步扩大 GC 市场。

BANDAI 在 NGC 上第一弹游戏是《From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！》(2002 年秋)、第二弹游戏是《筋肉人二世 ~ 新世代超代 vs 传说超人 ~》(2002 年 11 月中旬)。二作合计发售计划达成 50 万套。另外在 2003 年春，预定《机动战士高达》和《通灵王》为题材的两款作品发售。在 2003 年 3 月，BANDAI 计划为任天堂提供 5 款 NGC 游戏。







EVENT NGC《梦幻之星网络版》可以复制道具？

刚刚发售不久的NGC版《梦幻之星网络版》，在游戏中出现可以复制道具的BUG。对此，SEGA特地提出公告声明，表示正针对这个问题进行讨论，并作出以下两项结论：

1. 目前将会以“维持玩家舒适的网络世界”为主，并强化目前的网络环境使用，同时也会针对情况的发展进行观察。

2. 但是如果因为某些玩家的滥用而造成整个网络世界的问题，到时SEGA将有可能采取重新制作修正版本并架设专用服务器，然后让玩家交换修正版本或是将玩家资料转入新服务器中等各种对应方法。



简而言之，SEGA目前正在观察事态的发展，一时还不会做出定论。希望他们会以玩家福利为优先考虑，迅速找出解决之道。



SOFTWARE《毁灭战士Ⅲ》终于杀入魔盒

在今年E3展上囊括最多游戏奖项的PC大作《毁灭战士Ⅲ》日前得到官方证实，将会被移植到XBOX上！！这款以超真实的画面震撼全球游戏界的第一人称射击名作，对电脑的要求配置十分高档（CPU至少要2.2Ghz、搭配GeForce4 Ti4200以上的显卡），不然根本别想跑得动。这就是被国外游戏界奉为3D之神、同时也是这款游戏制作人的John Carmack毫不妥协的追求华丽真实画面的代价。可是，在宣布该作将移植XBOX时，John Carmack又发豪言，表示XBOX版《毁灭战士Ⅲ》游戏画面绝不会输给PC版，此语一出极大的振奋了XBOX阵营的士气，就让我们来看他们要如何逼出XBOX硬件的极限机能吧！！

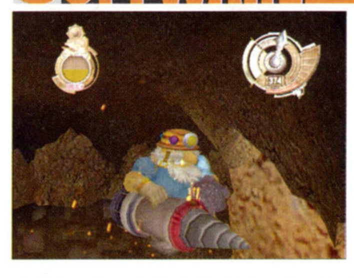


SOFTWARE《OTOGI-御伽-》登上

这是一款充满东洋风味的动作RPG。时间设定在1000年前的日本平安时代，其时百鬼喧嚣，玩家扮演一位拥有强大巫力的剑士，以手中的妖刀与巫术来斩妖除魔，守护万民。游戏发挥了XBOX的机能优势，不但画面华丽精致，当使出强招时，可以连舞台中的建筑与障碍物一并破坏，魄力十分惊人！




SOFTWARE 来魔盒上挖宝



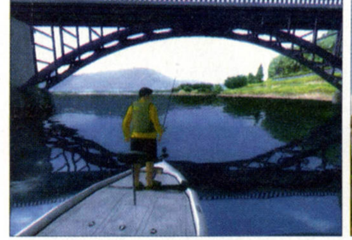
矮人族虽然身材五短、其貌不扬，但要想挖出深藏在地底的宝藏，就非得仰仗他们举世无双的掘地技艺不可。因此，你如果想要揭开日本High Way Star公司新开发的XBOX探秘游戏中太古文明灭亡之秘，化身成地底矮人势在必行！不过要小心，虽然你的钻地功夫天下少有，没有氧气、水和食物也是动不了的，更别提隔三岔五跑来打劫的地底强盗，可不要让辛苦掘出的秘宝肥了别人的口袋喔！游戏预计11月28日推出。

SOFTWARE 两款日本XBOX网络游戏公布

微软日前公布两款日本最新XBOX网络游戏，而且都将在今年东京电玩展展出。第一款是万人网络钓鱼游戏《Fishing Live Online》，另一款是万人网络RPG《Ture Fantasy Live Online》。

《Ture Fantasy Live Online》首先让人印象深刻的是那超美丽的视觉效果，直逼真实照片的质感，又不失“活着”的动感，看看近处那湖水轻轻粼动，远方天光山色共映一水，真是赏心悦目。

与写实风格的钓鱼不同，由LEVEL5公司开发的《Ture Fantasy Live Online》别出心裁的采用了3D卡通风格来表现，在这个架空的魔法世界中，玩家除了打怪练功，还能伐木、探矿、捕渔……有着丰富的讨营生手段，同时也支持网络语音传输，无论在平常或战斗时，都可以与其他网友即时交谈，可真是方便啊！




SOFTWARE《MechAssault》出击



在荒野中、在冰原上、在都市内，你操纵着高度超过40尺的巨大人型兵器，与敌军展开激烈的热兵战，战况之惨烈令四周的风景都为之改变，这就是《MechAssault》带给玩家的彻底的破坏快感！

最妙的是这款游戏还支持网络对战，也支持微软网络语音技术。戴上XBOX耳机和麦克风，在白热化的战斗中与对手展开同样白热的舌战，那可是任何模拟周边都无法再现的实战气氛啊！

SOFTWARE FIFA 来助XBOX一脚之力

《FIFA足球》系列的最新作品《FIFA Football 2003》将在加强AI智能后归并XBOX旗下，现在并没有太多资料，就让我们在画面中来好好领略一下世界级球星的风采和游戏高水准的表现画面吧！



当月业界动态

SOFTWARE 《CAPCOM全明星对抗赛》公布



2002年9月19日到21日，CAPCOM在东京国际展览馆举办的第40回JAMMA SHOW上，发表了一款3D对战新作《CAPCOM全明星对抗赛》（暂称），登场人物除了隆、春丽等街霸元老外，还包括飞龙等玩家熟悉的明星角色和新人。不过对于游戏的规则和故事，CAPCOM并没有多加说明，关心的读者请留意我们的续报。

EVENT 超级机械人感谢祭



为纪念《超级机械人大战》发售10周年，BANPRESTO将于2002年11月30日在六本木举行名为"超级机械人大战感谢祭2002～诞生10年＋α。然后去往下一场战斗～"的纪念活动！

这次活动会聚集过去系列的系统和映像的缔造者和为其中角色配音的人气声优，可以说是极尽豪华的阵容。会场当天还预定举办系列主题歌手的演唱会，并播放特别映像！

HARDWARE SONY发表新型头盔显示器



SONY表示将在9月26日发售一款新型头盔显示器PUD-J5A，定价预定为59800日元，只接受PlayStation.com网站订购。

这款PUD-J5A的特殊之处在于搭载了只要转动头部就能将感应到的画面影像放映出来的"HeadAction Trucker"功能，因此当玩家使用这款PUD-J5A来玩对应游戏时，随着头部的活动，可以自动将想看的视点范围内的游戏画面显示出来。

目前SONY正与其他游戏厂商讨论PUD-J5A对应软件的内容，并预定将之导入今后发行游戏的常用配备之一。

EVENT 三大主机欧洲血拼

8月29日，PS2在英国宣布降价15%，售价改为259欧元（约31000日元），一小时后，微软也宣布从30日开始XBOX降价为249欧元（约29000日元）；欧洲任天堂则在30日表示，目前欧洲NGC售价199欧元已经够便宜了，加之有《阳光马里奥》《星际火狐》《塞尔达传说》等强作连发，一直排到圣诞节去了，所以不会去趟降价混水。言犹在耳，9月2日就传来消息，任天堂为配合10月4日发售的《Super Mario Sunshine》，决定发售NGC《Super Mario Sunshine》特别同捆版。这个特别版本是由紫色NGC主机附一只手柄、Memory Card 59和《Super Mario Sunshine》游戏共同组成，预定售价259欧元（约30000日元）。这个价格比起单独购买NGC主机要大约便宜20欧元（约2300日元），根本就是变相降价嘛！

截止8月底，欧洲地区NGC主机销售已经达到100万台，预计到2003年为止全球销售量将可达到1600万台。

SOFTWARE 《实况棒球》是非法游戏！？

日本职业棒球选手协会会长古田敦也于8月26日向东京地方法院提出控诉，要求侵害选手肖像权的日本棒球协会，与签订游戏肖像权使用独占契约的软件商KONAMI停止游戏软件的销售等要求。

因为这一罕见的控诉，可能令KONAMI靠着所签订的独占契约（2000年4月-2003年3月）而推出的一系列《实况棒球》等游戏，都变成侵犯选手肖像权的违法游戏，且不知KONAMI要如何反应。

EVENT 微软并购RARE已成定局

根据英国路透社报道，微软并购英国知名游戏开发公司RARE已成定局。这家一直被视为任天堂最佳战友的实力派游戏公司，今后将XBOX旗下驰骋。预计微软将在9月24日欧洲X02 Europe上正式公布这项消息。

发迹自1994年的英国RARE公司，自超任时代起先后推出过《大金钢》《大金钢赛车》《007黄金眼》等百万级大作，票房、实力与口碑俱佳。上一次次世代主机大战期间，任天堂遭遇N64加盟厂商单薄的危机，RARE对其鼎力相助，从此被视为任天堂最可靠的盟友。

但进入NGC时代后，有着越来越多的厂商加盟NGC，任天堂对RARE逐渐冷淡，让微软有机可乘，最终以2.5亿～3.5亿的代价吃下RARE，当年两方联手打天下的辉煌顿成昨日黄花。

短电波

◆日本网站消息，预定于11月28日发售的PS2《宿命传说2》，其主题曲将由知名女歌手仓木麻衣担纲主唱，歌曲名则尚未知。

◆CAPCOM预定于11月在PS2上推出的人气RPG系列最新作《龙战士Ⅴ》，如今已经确定将由日本知名女歌手鬼束千寻演唱主题曲，主题曲歌名则还是未定。

◆ENIX预定在11月28日推出的《星之海洋3》确定将由MISIA演唱主题曲《飞び方を忘れた小さな鸟》，该曲将收录在MISIA预定于9月26日推出的新专辑《KISS IN THE SKY》中。

◆KONAMI日前宣布，他们已经独占知名动画《忍者神龟》的游戏制作版权，并将开发一款最新《忍者神龟》游戏，通吃三大主机平台，并预计2003年底推出。

◆任天堂官方近日更新网站上的新作发售表，其中赫然可见《塞尔达传说GC》与《瓦里奥PARTY4》的名字。其中《塞尔达传说GC》预定发售日2002年12月13日，而《瓦里奥PARTY4》则是预定2002年11月8日。

◆CAPCOM将在GBA上推出的《洛克人EXE》系列的最新作《网络对战 洛克人EXE 3》的发售日期已经预定在12月6日。

◆SEGA公司日前宣布，因为将在《飞龙战士ORTA》中追加一名新角色，所以原本预定于11月在美国推出的该游戏，将延期至明年1月发售。

◆为纪念中秋佳节，SQUARE特地于21日在网络游戏《FFⅪ》中开启了一个"追查在月光下跳舞的白影"的新事件，届时莫古将作为传讯使者在各处街道登场。

◆原定与9月5日发售，由CAPCOM制作的XBOX游戏《铁骑》，在最后测试阶段发现爆机后的存档会无故消失这个BUG，并且进行修正，即宣布游戏将延期至9月12日发售。

◆HUDSON发表消息称，他们将与VICTOR共同开发CD-ROM的防拷贝技术"ROOT"。此项技术是在刻写CD-ROM时，写出一组特殊暗证键，在非法拷贝时，这组暗证键将不可能读出，使得盗版制作商不能进行盗版制作。另外，"ROOT"技术也可以应用到DVD的媒体上。

◆SEGA在日前宣称，他们将为在9月12日发售的NGC游戏《梦幻之星在线 插曲1&2》举办猎人执照30天月费（PSO30天的月费600日元、90天季费则是1500日元）免费的活动。据了解，这项活动将与2003年3月31日终止。

◆Blizzard表示将在这次的TGS中公布一款"类似《潜龙谍影》风格的潜入动作游戏"新作。由于这是Blizzard的第一款家用主机游戏，因此到时在日本将会与CAPCOM进行某种关系的合作。

◆MULTITEM表示开始提供PS2网络游戏通信中介软件MassplayerSystem的β版试用，而完全版则在11月预定发售。该软件是为了制作《FF XI》那种多人连线游戏而开发的最新通信函式库，藉由这种独特的技术，能够将无法高速处理大量资料的服务器的资料分散处理。

◆ENIX表示，他们将和日本早稻田大学共同出资合作，成立一家以运动选手为对象的宽频网络情报制作、发表的新公司SPORT BB。公司预定19日正式成立，资本共计2亿日元，其中ENIX出资80%，早稻田大学出资20%。

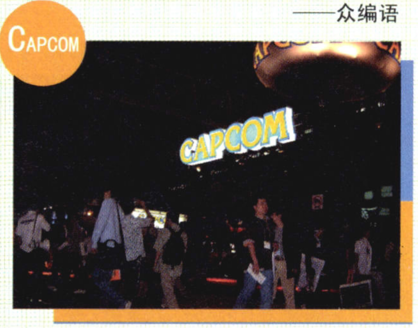
◆曾经为任天堂制作《NBA Courtside》系列、N64运动名作《Excitebike 64》等游戏的Left Field Productions，宣布将从任天堂独立出来。

TGS TOKYO GAME SHOW 东京秋季电玩展 2002

临近截稿之际，众小编得知东京秋季电玩展 2002 即将开幕，特此集中精力将本次展会中人气最旺的厂商摊位以及最为精彩的大会花絮为广大读者朋友献上第一手资料。古人云："独乐乐，不如众乐乐也。"

——众编语

CAPCOM



《生化危机枪之危机 4》

《生化危机》是一个庞大的系列，而由其所衍生出的射击类型游戏《枪之危机》也是气势汹涌，今次 2002TGS 上，CAPCOM 宣布，他们将制作 PS2 版的《Biohazard : Gun Survivor 4》。预定 2003 年上市。

《街霸 VS 格斗之王 2》登陆 XBOX

作为东京电玩展的重量级厂商之一，CAPCOM 在本届 TGS 公布了数款重量级游戏，其中，《Capcom Vs. SNK 2 Millionaire Fighting 2001 EO》将是 CAPCOM 为 XBOX 制作的一款 2D 格斗游戏。虽然此系列的游戏已经不太吸引玩家，但是本作的确存在着独特的地方，比如这款"EO"版将简化操作控制。

据传闻本作将支持即将在日本推出的"Xbox Live"，可以实现多人连线网络对战。

《Auto Modellista》的 SUPER GRAND PRIX 预选大会开始

CAPCOM 出品的这款 PS2 赛车游戏现在大有席卷天下之势，在今次 TGS 的预选赛中除了可以得到通往全国大赛之路的入场券之外，还能获得"GT FORCE"等豪华奖品。经过激烈的争夺，使用所有车辆中性能最差的ヴィッツ的选手，战胜 MAZIDA RX-7 等日本首屈一指的 SPORTS CAR 得到了第一名的宝座。

KONAMI



KONAMI 与"恶魔绘师"的梦幻合作！

在 KONAMI 的特设展台，为 PS2 主机开发的游戏《阿奴皮斯 ZONE OF THE ENDERS》正散发出阵阵神秘的气息。而在台上出现的更是豪华的阵容，从右边开始分别是：《阿奴皮斯 Z·O·E》的开发者村田周阳，《阿奴皮斯 Z·O·E》的设计者新川洋司，《真·女神转生》系列有名的"恶魔绘师"金子一马，以及小岛秀夫四人。而金子一马在今作中似乎是担当游戏中机体的设计，据说金子一马自很久以前就非常喜欢机器人了。相信这次的梦幻组合，又将掀起一场风雨。



PS2《真魂斗罗》火线直击

"魂斗罗"，我想不用对大家多说了吧？今作中以 3D 多边型创造出的超华丽视觉表现还是十分令人感叹的，玩法当然还是最原祖的横卷轴动作模式了，而且今次还将聘请"闪灵悍将"的画家担任游戏人物设定插画。玩家在游戏中能一次装备三种武器，看情况随时切换，武器可以累积强化，增加更多战略性



小岛秀夫称《合金装备 3》在开发中

小岛秀夫在出席本届东京电玩展时向媒体暗示，《合金装备 2：自由之子》的续集已经在开发中。

当时有记者问小岛："你认为在《合金装备 2》后还会有续集吗？"小岛沉默了片刻笑着回答，"嗯，是的，我想我会把它延续下去的，其实，告诉你实话吧，我们已经在制作了。"很明显，小岛不经意中已经确认《合金装备 III》正在研发中。而且，从这次参展的《合金装备 2：物质》来看，未来的《合金装备 III》将更强调娱乐性。要知道，《合金装备 2：物质》中共有 500 多个任务，而且游戏中不仅是 Snake 和 Raiden，而且还会出现其它更多角色，整个游戏的可玩模式简直五花八门，比如第一关中，居然是让玩家控制 Snake 用狙击步枪射击敌人扔过来的日本拉面！？

恐惧再度降临 PS2——《寂静岭 3》出台

在这次 TGS 的展会上，《寂静岭 3》由两个差别强烈的部分组成。一方面最新的演示动画十分具有吸引力，全新的的场景，全新的角色和无法言喻的恐怖感。另一方面，对比之下，旁边试玩的 DEMO 不禁让人感到一丝的失望。

新作的主人公叫希瑟，包括在 DEMO 里能见到的湖边游乐园等，一共有数个场景。试玩一开始，从公园的旋转木马开始，镜头由远到近交错而过，然后随着一声短暂而又巨大的爆炸声，希瑟从公园的空地走出来，手里握住一把匕首……接着，场景切换到一条无人的街道，希瑟似乎是在和她的父亲通话，但听不清楚电话对面的声音。在这个场景的结束部分，有一个陌生男子走上前来……



在接下来的演示部分里，那位曾经在 E3 展上出现的白发中年妇女又现身了。她似乎不太善意，她站在教堂中间的广场上，脸上带着期待的表情。

在演示动画中那少得可怜的情景里我们还是能够发现我们熟悉的道具：铁管、电筒和新式的冲锋枪，因为这次的敌人自然是比起前作来要强了。薄雾和微弱的光线依然健在，场景更虚幻迷离，建筑物的画面比起前作有一定的进步。另一个非常重要的改进就是角色的行动有了更真实的动作，主人公可以轻快地越过障碍物，或者在边缘部分失去平衡，又或者在空闲劳累时坐倒地上。

虽然这次《寂静岭 3》的演示和试玩十分短暂，内容也不多，但已经将概况展示给大家了。游戏发售日目前未定。

『桃太郎电铁 11』公布"桃娘"诞生!?

在 KONAMI 展区的展台上，HUDSON 公司开发的 PS2 游戏《桃太郎电铁 11 黑色ボンビー出现！》公布。佐久间先生向观众透露："本作中会有比前作的 KINGボンビー更强大的 BLACKボンビー登场，几乎所有的车站都在 BLACKボンビー的管辖范围内！"

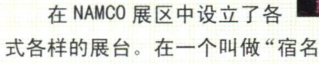
随即，展台上出现了 11 位少女，她们就是传说中的"桃娘"，是 TV 版《桃太郎电铁 11 黑色ボンビー出现！》中的演员。TV 版《桃太郎电铁 11 黑色ボンビー出现！》将会与游戏同时发表。

NAMCO

《宿命传说 2》主题曲确定

从今年 10 月开始到年底反手预定的游戏中，有相当一部分出现在 NAMCO 的展区中，其中，今冬最受期待的游戏《宿名传说 2》和《太鼓的达人》试玩台并列在一起，吸引了大量的观众。

在 NAMCO 展区中设立了各式各样的展台。在一个叫做“宿名传说 2 的命运的 120 分钟”的展台上，从展会的第一天起就火热地推出了游戏中的角色真人版，凯尔由福山润先生扮演，莉娅拉由柚木涼香小姐扮演川上由子扮演娜娜莉。



随后，发表了冲击性的消息，本作的主题曲——由仓木麻衣演唱的《Key to my heart》。

《宿命传说 2》体验角大排队超过 2 小时!!





东京 TGS2002 的最后一天又掀起大高潮。各个人气作品的体验角早就已经出现了超级大排队，NAMCO 的 PS2 作品《宿命传说 2》的特设展台前已超过 2 个小时，SEGA 的 PS2 作品《电脑战机バーチャロン マーズ》的体验角也超过了 1 个小时以上。如果只是从队列上来看，广大游戏 FANS 的期待之情可见一斑。

TECMO

《死或生 4》宣布



TECMO 正式公布了死或生系列格斗游戏的第四作——《死或生 4：代号 Cronos》

这款游戏将为微软 XBOX 的游戏，为《死或生 4》系列格斗游戏的第四作，正在开发中的另一款《死或生沙滩排球版》是外传性质的体育游戏。关于这款游戏其实之前已有不少传闻，但直到现在 TEMCO 才正式宣布。

怪兽农场最新作在 GBA 登场

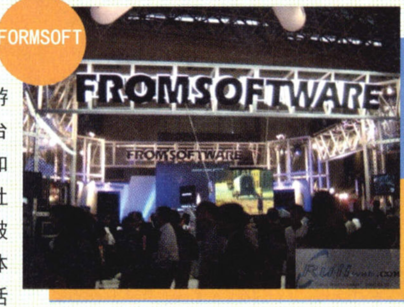
TECMO 决定在日美发售 GBA 的「怪兽农场 Advance2」。日本的发售日为 10 月 25 日，北美的发售日预定为 11 月中旬。作为去年 12 月发售的前作，登场的怪兽种类最多达 500 种以上！其它如和怪兽相关的友情系统和战斗中的反击系统等新要素也增添了许多。

东芝 EMI 和 TECMO 联手制作《阿鲁哥斯的战士》

在这次东京 TGS 中，PS2 游戏《阿鲁哥斯的战士》终于公布了详细内容。整个作品是以古代希腊为大舞台，古罗马风格的神殿为背景，使用被称为“蒂斯卡玛”的武器，将面前的敌人四分五裂的超豪快的动作游戏。在今次的合作中，主题曲《Wish》由 IZZY 演唱。IZZY 是英国出身的 27 岁女高音歌手，99 年获得“Classical Brit Award”最佳女艺人奖，是实力相当强劲的古典音乐界的歌后。以 IZZY 的优美歌声，加上《阿鲁哥斯的战士》游戏中的壮大场景，应该是相当完美的搭配。

FORMSOFT

追求破坏的爽快感——《O TO·GI~御伽~》

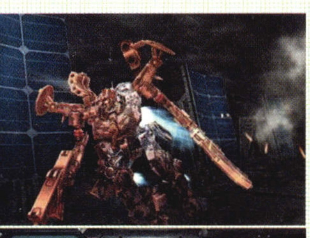


这款为 X-BOX 推出的游戏，是以平安时代的古舞台为背景的 3D A·RPG。如 FROM SOFTWARE 的神直利社长所说的：“最重视的是破坏的爽快感，画面中的物体基本上都可以被破坏，包括地面在内。”除此之外，巨大的敌方 BOSS 是游戏中的另一个特色。游戏开发进度现为 70%。

《装甲核心 3》最新画面

From Software 公布了 PS2 游戏《装甲核心 3》的最新画面。《装甲核心 3》预计在日本 2003 年上市。









花絮

对应 DUALSHOCK2 的 USB 键盘



SAMMY 除去软件外也致力于周边产品的制作，今次在 TGS 中展出的被称为“KEY PAD”的产品，就是集振动和 3D 摇杆于一体的 PS2 用周边。“比起大键盘来要方便得多，可以很享受地一边聊天一边玩游戏”，这就是制作这款周边的初衷。其价格 3,980 日元也的确是很便宜了，预定 11 月 21 日发售。

XBOX 美少女育成游戏《N. U. D. E.》



以开发“樱花大战”系列而闻名的游戏制作公司 Red 最近正式宣布了 XBOX 美少女育成游戏《N. U. D. E.》。看了这个标题可不要想入非非哟，“N. U. D. E.”其实是游戏的全名“Natural Ultimate Digital Experiment”的简写。

游戏的进行方式和其他的育成游戏有很大的不同，因为在这里一切都是通过声音进行的。玩家要利用 XBOX 主机强大的声音处理的能力，通过东芝公司研制的声音辨识技术，直接用对话对游戏里的机器人少女 P. A. S. S. 下达各种指令，引导着她的成

长。

游戏里的机器少女一开始只会一些基本的单词，但随着玩家和她的对话越来越多，她懂得的词汇也会越来越多，交流也会越来越复杂，并慢慢能学会微笑、悲伤等人类的表情，玩家最终的目的就是使她懂得人生的真正意义，并领会到人类的感情和爱，成为真正的人类。游戏预定 2003 年春季推出。

机器少女资料：
身高：158CM
体重：108KG
三围：B84 W47 H86
制造时间：2002.9.2

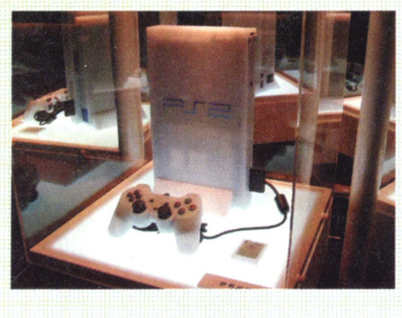
《天诛 3》女忍者、新系统公布





PS2 的血腥暗杀游戏《天诛 3》又有新消息公布，那就是装束性感的女忍者 Ayame 登场了！今作中又加入了许多种暗杀技巧，其中一种就是新人女忍者的“斩首”。该游戏由 K2 开发，包含了三个可操作角色，每个角色有不同的结局。游戏共包含二十五关，并提供了允许两个玩家一起攻击敌人的分屏模式，此外还提供了一对一多人模式。《天诛 3》预计明年初推出。

乳白色 PS2 登场



回转式的展台中心摆放着许多提供试玩的主机，从而吸引了大量的参观者，由此可见，PS2 确实有着十分的魅力啊！

在展台的中心，有着本次展会最引人注目的展品——放置在展台中心的“乳白色 PS2”！

《樱花大战—热血如潮》不负众望！

终于在 TGS 的最终日，将在 PS2 主机上登场的《樱花大战—热血如潮》，由广井王子、大场规胜、寺田克也在 SEGA 的特设展台上作出了激奋人心的演讲。据广井所说，今作首先要做到的就是回归原点。另外，大幅强化的 ADV 部分也是今作的焦点之一。交谈画面的人物肖像将有超过 500 幅以上的新插画，并且追加了名为“ACTION LIPS”的新系统。而恋爱系统方面，被设定为“全人物无差别约会”，也就是说，帝剧三人娘和あやめ也终于有被追求的可能了。看来又一个“少女杀手”即将诞生了……希望诸位美女一路平安。

《死亡之屋 3》画面公布




SEGA 为 XBOX 开发的射击游戏《死亡之屋 3》在 2002 东京电玩展上公布了《死亡之屋 3》最新的游戏画面，从画面展示的故事情节和游戏执行画面看来，该游戏的完成度已相当高了。

入场人数达 13 万 4042 人！




据 TGS 发表的入场人数统计，20 日是 19166 人，21 日是 50580 人，而 22 日是 64296 人，因此总入场人数已达到 13 万 4042 人。还是相当地可观了，由此可见，诸位玩家年底时口袋里的银子是万万少不得的。否则一定会落得朱门游戏臭，路有馋死骨的凄惨光景。



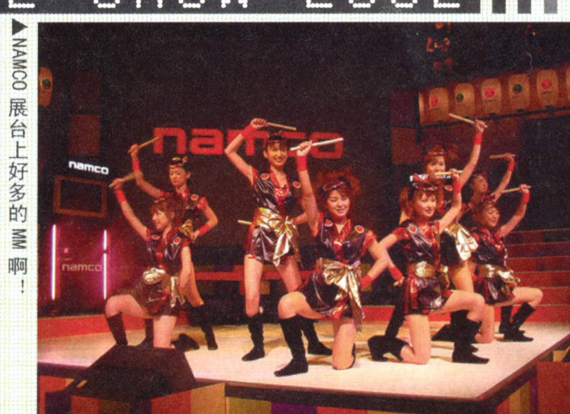


《DOAX》的展位气氛喧闹非凡！前往展台领取赠品的人络绎不绝。这是因为之前板垣氏在日刊《ドリマガ》中提到过“《DOAX》展位有赠品，想要就尽管过来拿吧”。到底送什么东西呢？原来是只有这一会场才特意准备的《DOAX》特制赠品海报。因为只有这里才有，所以排队的人群显得非常壮观。展台上展示着《DOAX》的最新映像，不仅片头、序幕的 MOVIE 得以公开，并且还有如何取得道具，グラビ系统在游戏中的表现，沙滩排球比赛中的精彩场面……


▲SEGA 的展台 MM


▲不愧是《DOAX》的真人秀！这样的时候竟然还有闲暇暗送秋波。


▲ENIX 的展台小姐手中拿的是……星海 3 的宣传品啊!!


▲NAMCO 展台上好多的 MM 啊！

本次展会上各厂商的展台小姐们让人眼花缭乱现在就让我们一起来领略这些电玩美眉的风采吧！

▲KOEI 的 MM 水平不低啊！

▼元气的展台 MM 故作娇柔状



▼FORMSOFT 的小妹很可爱的样子！



▼▶TAITO 的 MM 也很不错啊！



▶微软的 MM 是本次展会中最靓的！



▼看，认真一点多好



特别企划



日本媒體藝術展

责编/SORA



2002年8月24日至9月1日，为纪念中日邦交正常化30周年，“日本媒体艺术作品展2002”在中央美术学院美术馆举办。本次展会由中国对外交流协会、日本媒体艺术作品展实行委员会主办；由中央美术学院（中国）、CG-ARTS协会（日本）承办。

“日本文化厅媒体艺术节”是以艺术与科技的融合为主题，以使用CG、数码技术、WEB技术而制作的数码作品、动漫作品为展出对象的媒体艺术展。自1997年以来每年举办一次。目前不仅在日本国内，许多国外一线艺术家也纷纷到日本参加该展，该展在媒体艺术领域已经成为一个倍受人们关注的话题。

日本文化厅长官丸山刚表示：“这次展览主要的目的是向中国人民介绍日本的当代文化。



日本曾经从中国引进了书法、绘画等艺术，现在我们把和现代科技联系紧密的媒体艺术拿到中国展出，希望能和中国观众进行交流。”

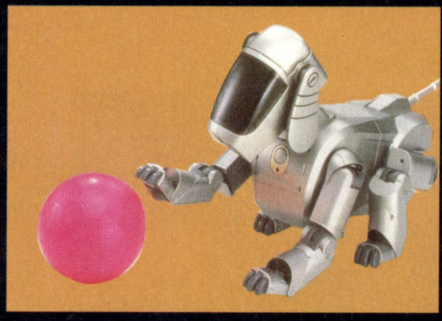
此次在中央美术学院举办的“2002日本媒体艺术作品展”是从自97年开始的历届媒体艺术节中的获奖作品中，精心挑选出部分作品向中国观众展出。

本次展会的内容大致上分为六个部分。

一、装置与实物

这些展品是从历届日本文化厅媒体艺术节数码艺术互动组及非互动组的获奖作品中挑选出来的。数码艺术的迅速发展启发了创作者的创作力和对美感的追求，并向世人推出了一种崭新的表现手法。

例如我们所熟悉的AIBO，该作品采用了多项日本领先于世界水平的尖端技术，既富有人性又有着十足的娱乐性，它的出现不仅为机器人制造行业开辟了一个新领域，也将进一步充实娱乐市场，是一个十分超前的高科技产品。1999年AIBO问世到现在，索尼又推出了数款新型号的AIBO，而最初的002ERS-110已经停止发



售，取而代之的是更多的型号与款式。

另外值得一提的是在2001年获得日本文化厅媒体艺术节大奖的作品“磁力液”。黑色的磁力液能够根据周围声音的不同，通过内部计算机的控制不断进行各种各样的变形。与此同时，被投影在屏幕上的磁力液形态各异、变化优美，另观众叹为观止。该作品为今后的媒体艺术开辟了一个新的发展领域和表现空间。

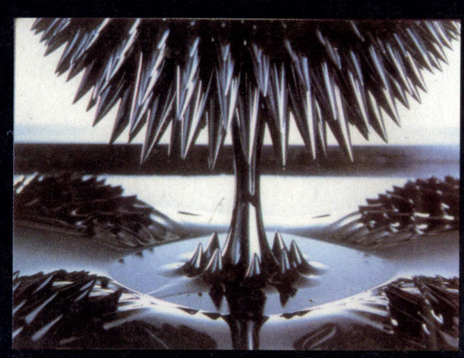
二、CG静止画面

对于这一内容，可能了解的朋友并不是很多，简单来说，就是通过引入高新技术，使用CG静止画面，表现出当代绘画与照片所无法表达出的世界观。

例如《快乐的机器》这部作品，没有过去、现在、将来等时间上的差别，这就从时间和空间上打破了作品创作的客观限制，创造出一个在现实看来不可思议的世界，再加以细致的人类感情描写，强烈的冲击着当代艺术。

三、漫画

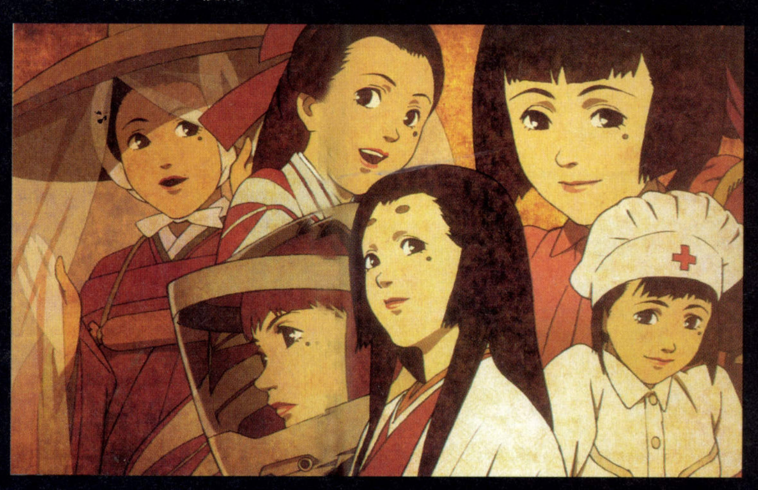
在日本，漫画不仅仅是儿童读物，也是适合青年人和中老年人的一种出版物。漫画的英文名称“MANGA”已经成为一种世界性语言，也是日本文化的一个代表。



本次展会中出现了许许多多大家熟悉的作品，例如沙村广明的《无限的住人》；井上雄彦的《流浪汉》；田中政志的《阿贡（GON）》等。每部作品都附有作者简介，为国内的漫画爱好者提供了方便。

四、数码影像（CG动画）

通过在剧场举行上映会的形式，介绍最新的数码技术运用到电影、电视、游戏等行业而制作出来的作品，以及艺术家自己所创作的的实验性影像作品。这些作品在继承了日本传统文化的同时，还在创作过程中融入了作者的思想和尖端技术，从而将数码影像的创作推向了一个全新的阶段。其中，有我们熟悉的《最终幻想电影版》、《寂静岭（PS）》片头动画、《最终10》CG动画等一系列游戏相关的作品。





在这里，我们有必要再次正视《最终幻想电影版》。从商业角度来看，《最终幻想电影版》确实失败了，但是究竟我们要如何看待这部作品呢？有些人把她骂得一文不值，真是这样吗？仔细想想，如果要将纯 3DCG 长篇电影发展到与写实电影不相上下的水平，那就必须对数码影像中的角色进行人性化处理，这就是诸多数码影像作品所要面临的难题。该作品就是这样一部敢于挑战难题的作品。商业上的影响我们抛开不说，至少作为一部人性化的 3DCG 电影，《最终幻想电影版》为世界的电影业发展找到了一个突破口，并指明了今后的发展方向。单从这个意义上来讲，她就是一部值得给予较高评价的作品。

五、动画







随着数码技术的发展，日本的动画作品已经进入了一个与 SFX 没有任何区别的阶段。此次展会上映了多部获奖作品，其中有大家熟知的《千与千寻的神隐》、《千年女优》、《BLOOD THE LAST VAMPIRE》等大量的日本著名动画作品。

六、游戏

游戏是日本在当今世界能够引以为豪的一种文化，也是日本数码影像产业中最具活力的一个发展领域。不仅是在日本国内，日本游戏的影响已经遍布世界各地，由此可见日本游戏魅力之深厚。本次参展的游戏有《梦幻之星在线 Ver.2》、《PIKMIN》、《勇者斗恶龙 7——伊甸的战士》、《合金装备 2——自由之子》、《IQ》、《ICO》、《鬼武者》、《GT 赛车 3 A-spec》、《RIMO-COCORON》、《摩尔摩苏的骑兵队》等游戏。

后　记

本次的游戏展厅吸引了大量的国内观众，其中不乏扶将之龄，也许只是出于好奇，或者是由于个人利益的驱使（买了票怎么能不看完全部呢），当然也不能否认确实存在想了解日本这一因素。总之，无论怎样，这次的"日本媒体艺术展2002"是很成功的，它的成功在于让中国人了解到所谓游戏到底是以何种形式存在的；在这个世界上，有多少国家把游戏当作祸害呢？

与日方的交谈中可以隐约感到，他们还是看好中国市场的，只是受到一些因素的限制而无法在大陆发展游戏业。在这里，有一部分来自于上层的压力，毕竟是商人，做一件事之前首先要考虑利益，至于上层压力的原由，也是由于国内无奈的现状造成的。这个问题由来已久，大概可以列入历史遗留性的范畴了（－ =）。

走在回家的路上，SORA 看着王府井步行街上熙熙攘攘的人群，想起了某人说过的一句话："如果中国人可以购买正版……"

看来游戏业还有很长的路要走，我们，任重而道远。



EOLITH CO.,LTD.2002
PLAYMORE 2002

TEXT: 666 & 传说中的小鱼
鸣谢: shining

KOF2002

梦的延续 BE THE FIGHTER!

PLAYMORE/EOLITH
- FIG/1~2P
- 10月10日预定
- MVS



KOF的代名词「3vs3」复活

取消了99，2000和2001的支援系统，回复到了98以前的一队3人的3对3。






- MAX发动状态下的攻击力比平时有所下降。
- 2001导入的弹墙攻击依然健在，但对应技大幅减少，而且绝大部分均须Counter作为条件。
- 防御取消吹飞攻击回复到和97、98一样能造成损伤。
- 普通投技的损伤回复了以前的程度而不像2001般的少。
- Counter Hit将在画面上显示（和2001不同，和2001以前的一样）。
- 接近防御崩坏状态时体力槽附近会有红色闪动。
- MAX超必杀技没有了背景色翻转，而隐藏MAX超必杀技则有类似2001中K9999的隐藏超必杀时的背景效果。





- 对cpu战时每局能从两队中选择一队战斗（像街霸3・3rd的样子）。
- 对cpu战流程是1～5队→中boss（由K9999，Kula，Angel中随机选一个）→第六队→最终boss（Omega卢家尔）。
- 选人时用4个不同键共有4种颜色可选。
- 选择出场顺序时由A、B、C分别对应不同的人，使双方互不知道出场顺序（像99一样）。
- 选人时对着没有"里角色"的角色按start键便作出随机选人。
- 选人时对98队的三人（七枷社，Shermie，Chris）按start键则变成大蛇队（真七枷社，真Shermie，真Chris）。
- 莉安娜能在战斗中发动暴走模式，一发动马上扣去一半体力。
- 能选里・草薙KUSANAGI满足了特别条件和输入指令8642声音是《ARIRA》的金田（2000的雾岛翔）会和K9999相互挑拌。有暗払，胧车，琴月阳等招式，超必杀为大蛇薙，隐藏MAX超必杀为无式（？）；远距离重拳可以Cancel。

基本和特殊操作

基本操作（标有★的是新导入的注目系统）

移动	← or →
前冲 后退	快速输入 →→ or ←←
跳	普通跳（输入上方向） 小　跳（瞬间输入上方向） 中　跳（瞬间输入下方向、马上瞬间输入上方向） 大　跳（瞬间输入下方向、马上输入上方向）
蹲	↙ or ↓ or ↘
防御	反方向 ←（上段防御）or ↙（下段防御）
攻击	A 轻拳　B 轻脚　C 重拳　D 重脚

特殊操作

紧急回避	← or → + AB
吹飞攻击	CD
普通投	任意方向 + C or D
投拆解	被普通投时输入普通投的指令
安全着地	倒地前 AB
挑衅	STRAT 键

★气槽在第一个人时最大3格，第二人时4格，第三人时5格，即回复到98时的样子。普通状态下消耗气槽的行动（括号内为气槽消耗数量）

防御取消紧急回避（1）	防御中 AB
防御取消吹飞攻击（1）	防御中 CD
超必杀技（1）	输入超必杀指令
超必杀取消（2）	特定的必杀使用中输入超必杀指令
★MAX发动（1）	BC
★普通技特殊技取消紧急回避（1）	普通技 特殊技使用中按 AB
★普通技特殊技取消MAX发动（2）	普通技 特殊技使用中按 CD

★MAX发动系统

消耗一段气进入MAX发动状态，之后能使用各种丰富的行动。MAX发动后气槽上会显示有一条时间槽，时间槽扣完则结束MAX发动状态

MAX发动状态下的特殊行动（括号内为气槽消耗数量）

超必杀技（0）	MAX发动中输入超必杀指令，清空 MAX 时间槽	★必杀技取消必杀技（0）	MAX发动中，必杀技使用中输入必杀技指令，消耗一小段 MAX时间槽
MAX超必杀技（1）	MAX发动中输入MAX超必杀技指令，清空MAX时间槽	★隐藏MAX超必杀技（2）	MAX 发动中体力4分1以下时输入隐藏 MAX 超必杀技指令，清空MAX时间槽

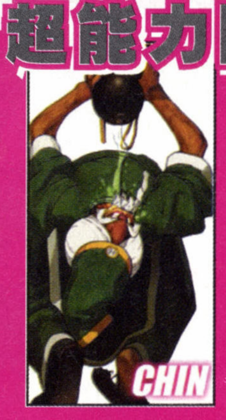
角色情报

因为离游戏发售还有一段时间（不过估计等这期杂志面市游戏也该发售了），以下的资料多来自日本玩家对测试版的试玩心得，相信和正式版会有一定出入

超能力队







雅典娜：

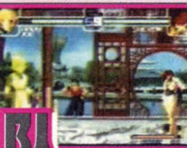
变成了长发，换了新衣服^^；
Psycho Ball Attack硬直时间减少，依强弱不同有变化；
Psycho Teleport硬直时间减少，在Psycho Ball Attack后使用能使Psycho Ball Attack防御不能。

椎拳崇：

超球弹硬直时间稍微增加；
龙连牙·地龙的判定有所减弱；
超必杀吃肉包子复活，更有MAX版。

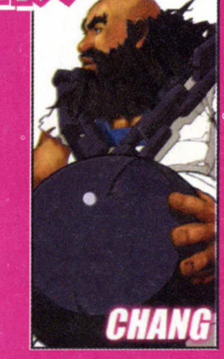
镇元斋：

空中重拳变回二段攻击；
近距离重脚的第二击变成中段技，可以Cancel，远距离重脚也可以Cancel；
醉杯靠指令变为421＋A或C，连续喝几口酒；
酒有使用限制，如果用的太多会变得在该回合输入指令无效。


韩国队







金家藩：

普通技大幅变更；
前A的特殊技取消；
飞燕斩动作变化，变为向斜上方跳起；
飞翔脚动作变化，被防御会往后跳，命中会使对方倒地（94的样子）；
三连击复活；
MAX凤凰脚变得只能在空中使出。

陈国汉：

新增必杀技霸气脚：22＋B或D，有地震效果，可Super Cancel；
铁球打扑杀复活。

蔡宝奇：

方向转换能进行3次；
隐藏MAX超必杀：2626AC，从画面消失，然后左右斩切整个画面。

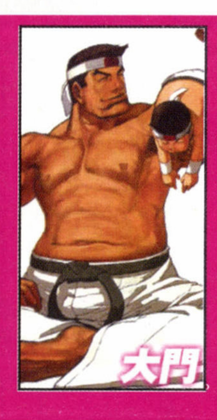





日本队







草薙京：

荒咬、毒咬恢复了挡格；
隐藏MAX超必杀（接近）（624）2＋A C神尘；
624＋B或D依然是轢铁，而琴月阳变成了八錆后的接续技，即全套为26＋A→624＋A or C→624＋B或D；
罚咏后依然可以接鬼烧；
利用普通技特殊技取消MAX发动有：蹲轻脚轻拳→3＋D→MAX发动→站重拳 这样的连技；
和八神的特殊出场取消了，而增加了战后特殊台词。

二階堂紅丸：

红丸投复活，而且威力比98有所增加；
跳重脚的逆向攻击判定有所下降；
强攻击不能接前轻脚；
反动三段蹴的弹墙判定取消，而且要离得近才能全接上，而居合蹴Counter Hit有弹墙判定；
雷韧拳速度比2001提升；
隐藏MAX超必杀2626＋B D，强化版的超红丸投。

大門五郎：

天地返硬直时间比2001短；
头上払变快了；
总体损伤有所减弱。

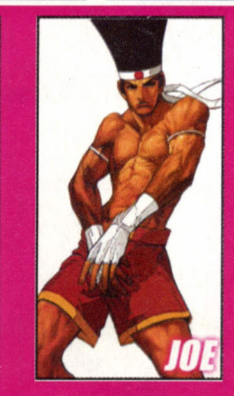





饿狼传说队







Terry：

前轻拳的特殊技取消；
Power Wave的硬直变短，能用Burn Knuckle接；
Crack Shoot的对下段判定增强；
新增隐藏MAX超必杀Shine Knuckle：2626＋A C，以拳突进，最后作出Rising Tackle的动作。（饿狼传说狼之记印的超必杀）

Andy Bogard：

斩影拳移动速度变块，不被防御的话几乎没硬直，甚至能用作移动，不过如果被防御还是会留下不少破绽；
新增必杀技暗浴蹴，421＋B或D，被火焰包围的仰后踢。

Joe Higashi：

Sliding Kick回复到98的样子；
Tiger Kick命中后会有燃烧的效果；
新增隐藏MAX超必杀2626BD，龙卷由自己两侧飞向画面另一端。







怒之队



Leona:

能在战斗中进入暴走模式，指令为828282+BD，体力失去一半；
暴走模式中速度变快，前冲能透过某些位置高的飞行道具；
暴走模式中才可以发动隐藏MAX超必杀，指令为2426+BD；

Ralf:

普通技的判定被弱化；
Vulcan Punch指令恢复为A或C连打；
Galactica Phantom依然只是普通技，Counter击中的话有弹墙判定。

Clark:

新增技Shining Wizard：624+A或C，几乎没破绽的中段打击技；
Running Three的出招变慢。

女性格斗家队







不知火舞:

花蝶扇出招变快；
小夜千鸟不能连龙炎舞了。

坂崎尤莉:

特殊技旋回脚取消，新增特殊技3B，3D；
飞燕疾风拳和飞燕旋风脚取消；
雷煌拳指令变为空中26+B或D；
强空牙出招变快，像以前般能以轻攻击连接；
碎破24+A或C复活，能追打。

May Jinju:

普通状态技名大幅变更，动作也改变不少，出招变快；
英雄模式下的吹飞攻击的弹墙判定取消；
May Lee Kick取消；
英雄模式新增技26+BorD，弱攻击能使对方倒地，强攻击Counter命中有弹墙判定；

'97队







山崎龙二:

裁之匕首的损伤增加；
新增隐藏MAX超必杀：624624+BD，能一次扣去约六、七成的血，但出招慢的投技。

Blue Mary:

Straight Slicer被弱化；
超必杀M Dynamite Swing的出发仍旧是AA6BC，MAX版为AA4BC。

Billy Kane:

新增隐藏MAX超必杀是当身技。

2000队







Vanessa:

新增必杀623A，下段无敌，能追击的对空技。
隐藏MAX超必杀624624+BD，投技性质。

Seth:

空中轻脚变更，变得难于错位攻击了；
蹲重拳变成对空；
特殊技前A变得不能Cancle；

Ramon:

能进行三角跳；
远距离重脚，蹲重脚出招变快；
Somersault的倒地损伤被取消；
轻Feint Setp使对方强制倒地。

龙虎之拳队







坂崎良:

虎咆变成98中的里・坂崎良的样子，有长无敌时间；
天地霸煌拳只有隐藏MAX版，威力不高但100%气绝；
暂烈拳有打击防御，没有了弹墙判定。

Robert Garcia:

龙翻蹴出招变慢，不能以轻攻击连接；
龙击拳动作和性能变更；
幻影脚出招变快；
飞燕神龙脚指令变回空中24+B或D，被防住的话直接落地，命中能使对方倒地；
隐藏MAX超必杀指令为2624+BD，动作像是龙虎乱舞加背龙牙，出招慢但防御不能。

坂崎琢磨:

虎煌拳和霸王至高拳没了气放出，成了打击技的样子；
虎煌拳判定强，命中能使对方倒地，能抵消对方的飞行道具，强虎煌拳能使对方防御瞬间解除，之后可Super Cancel龙虎乱舞；
霸王至高拳只是必杀技，Counter命中有弹墙判定；
飞燕疾风脚指令变为624+B或D，动作也改变了。弱的是在原地，能以弱攻击连续，没破绽，强的是飞出的二段击，第二段Counter命中有弹墙判定；
特殊技只剩下瓦割；
翔乱脚和暂烈拳被取消。

`98 队







七枷社:

Missile Might Bush和Million Bush Stream取消;
重Jet Counter变为中段技，之后连接的Jet Counter Steel若为弱则破绽小，对方不会倒地，若为强则破绽稍大，对方倒地;

Shermie:

新增当身投技F Capitude：6246+A或C。

Chris:

特殊技3B的硬直略有增加;
超必杀Chain Slide Touch的无敌时间变长，动作快;
隐藏MAX超必杀变身为大蛇版Chris。

大蛇队









干枯大地之社:

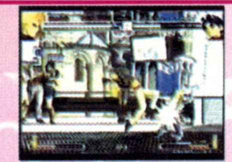
挫大地没有他刚登场时的强度，但还是值得一用。

荒狂雷光之Shermie:

暗黑雷光拳出招变快，能用来对空，2626+B或D的超杀也十分强。

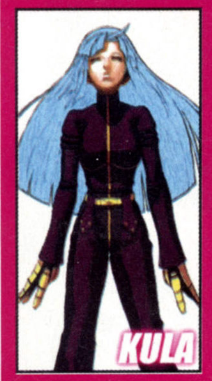
炎之宿命之Chris:

空中吹飞攻击的性能有所下降;
咬四肢之炎后可用摘月之炎追击，在墙角也能用普通技追击;
隐藏MAX超必杀变身成大蛇攻击。



2001队







Kula Diamondo:

特殊技Critical Ice的出招变快，Counter命中有弹墙判定;
Counter Shell反弹飞行道具的速度更快;
超必杀Diamond Edge（非MAX）亦作出复数攻击，破绽小;
新增空中发动的超必杀技。

K9999:

近距离重脚的倒地追击效果被取消;
特殊技前A的出招速度变慢，不能以轻攻击连接;
新增技 碎吧！ 24+B或D是向前方跳出一小步的打击技，破绽小，用重脚使出的话是中段技。

Angel:

Unchain技大幅变更;
重Repun Kanuy的瞬间防御解除判定被取消;
当身超必杀技改为MAX专用。







`99 队

K':

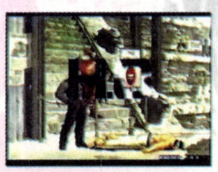
Second Shot速度变快，变得容易连上;
由Iron Trigger派生的Blackout被废除;
特殊技前A Counter命中有弹墙判定;
弱Iron Trigger出招变慢，不能由轻攻击连接;
新增隐藏MAX超必杀类似2000中的麟的某招超必杀，影子般向前移动，命中的话像貂华般把对方切上空中。

Maxima:

重拳恢复打击防御;
M4型Bayper Cannon Counter命中则有弹墙判定;
新增超必杀2626+A或C，打开胸口放出激光，攻击判定只在身前。

Whip:

用重脚普通投后变得不能追打;
蹲轻拳的倒地攻击判定被取消，倒地攻击只能用Dessert Eagle;







`96 队





八神庵:

远距离重拳回复了可Cancel的特性;
梦弹第一击只能Cancel超必杀，第二击才能任意Cancel;
轰斧阴 死神 不能由强攻击连续;
暗払硬直时间大幅减少;
屑风出招变快，无敌时间长;
葵花第二击不能Cancel必杀和Super Cancel;
貂华健在，指令不变：八稚女后（26）×4+AC，但不用耗气，只有最后的火柱有攻击判定，威力一般;
MAX八稚女变回了96开始（炒菜？）的样子，威力比普通八稚女+貂华高。

Mature:

特殊技前B取消;
Death Claw第三击的硬直时间变长，破绽变大;
Sacrilege轻的第一击，重的二、三击能使对方浮空;
Metal Massacre破绽小，牵制性好;
Elbow Knee Tears破绽小。

Vice:

新增超必杀技，而原来的两个超必杀都有各自的MAX版。

to be continued……

DARK CHRONICLE ダーククロニクル

黑暗编年史





关于机械人的改造：机械人包括两手，躯干，脚部等部分，得到关联物品后就可对其进行改造，比如在双手装备上剑和机关枪，在脚部装备车轮等。



以成为发明家为目标的由利斯可乘坐自己制作的机械人来进行作战，更可对机械人进行改造，随装备道具不同，其外形与能力也会改变。



由利斯的场合

为了找寻母亲而踏出孤独之旅...

虽然由利斯经常会疑惑自己为什么没有母亲，但他却怎样也想不起缘由。唯一对母亲的鲜明记忆就是小时候在哭的时候，被温柔地抱住时所感到的温暖和手作的马铃薯派。他就是为了找到那种温暖以及当时的味道而出发去旅行的。



随着资料的不断公布，黑暗编年史越来越显露出了大作的气势，不觉得有些像圣剑传说？在公布了由利斯与莫妮卡两位主人公后，今次又增加了可以支援冒险的第3位同伴，还有角色的特殊能力，对BOSS战等新情报公布，喜欢梦幻童话RPG的玩家们要注意了！



莫妮卡的场合





来自100年后的她真正目的是...

从100年后的未来回到现在的莫妮卡是反グリフォン（鹰头狮）势力的一名战士。所谓グリフォン势力，是由グリフォン大帝所统领的谜之国的军事集团，而莫妮卡来到现在的目的就是为了作出能与他们对抗的世界。

莫妮卡的特殊能力：怪物变身！



女主人公莫妮卡不仅可以使用魔法，更能变身成为各种怪物。虽然并不能随意变身，一定要满足一些条件才可，但在变身后莫妮卡可完全获得怪物的外形与能力。

有关莫妮卡的变身：莫妮卡在变身之后，可以与同种类的怪物进行交谈，获得珍贵的情报，在遇到强力怪物时还可利用此能力来回避战斗。另外，在变身时会以怪物形态进入战斗，能使用特殊的技能，战斗后还可以升级。





机种	PS2	厂商	SCEJ	类型	RPG	发售日	2002年11月

支援主人公冒险的第3同伴！

日野监督直击！

Q:由利斯与莫妮卡的服装会在游戏中改变吗？
A:得到新的服装后就可以进行变更，而且有着很多种服装可供选择。
Q:第3同伴一共会有几人呢？
A:算上今次介绍的总共会有几十人吧。（！）
Q:第3同伴的作用是什么呢？
A:他们并不会参加战斗，但他们都有着各种特殊能力，会在战斗中给予由利斯帮助。
Q:BOSS也会有自己的属性吗？
A:有。他们力量极强，一般的攻击很难击倒，只有找出他们的属性弱点才比较容易获胜。

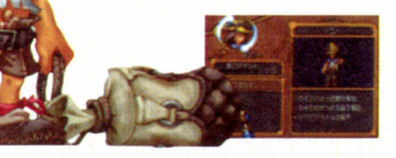
马戏团员米兰妮：博鲁斯马戏团的大明星，美丽泼辣，擅长杂技。与由利斯们成为同伴后会发生有趣的事件。



月之民帕乌：月之民的后裔，心地善良。有着别人所不具备的预知能力，因某事件与由利斯他们相会，可以预知到迷宫中的陷阱与危险。



离家出走的少年多尼：经营道具店的莫顿之子，离家出走中。由利斯最好的朋友，也是他的理解者，是冒险途中的强力同伴。头上的大破帽子很引人注目，挺合适？



拥有压倒性巨大身躯的怪物！！！

BOSS 锦之蝶：

身型巨大的七彩蝴蝶，在空中的动作极为敏捷，会从脚部发出类似于激光束的攻击。



BOSS 炎之魔神：

全身被火焰所包围，能浮在空中，以巨大的火焰弹进行攻击，冰属性攻击可对其造成较大伤害。

BOSS 小丑怪：

机械式的BOSS，可以利用弹簧一样的手臂进行跳跃攻击，有着多种攻击方法。

男主角进化&武器篇

由利斯

每一个阶段，发型服装都有微妙的变化，表情也从精灵古怪走向纯真无邪，这一点从帽子与服装的细节变化也可看出……



武器

主人公使用的武器。其中有一些很明显是自制品，但是第二排右起的那两把武器——圣剑与魔剑，这样的东西应该不可能是零件拼起来的吧？

锤

剑

铳



机种	厂商	类型	发售日
PS2	SCEJ	RPG	2002年11月

妖精战士

～精灵的黄昏

ArcTheLad アークザラッド 精霊の黄昏 せいれいのたそがれ ™

翱翔天际的古文明遗产　飞空艇

メキスト 梅基斯特　坚牢强固的移动要塞 迪鲁斯巴鲁德帝国的夸耀，超巨大型飞行战舰，除了要塞的机能以外，舰内还配有达卡姆皇帝的直属研究设施等设备。是仅次于帝国首都的统帅机关。



STORY

遥远的过去，人类与精灵共同生存。但人们为追求繁荣而以自己的力量构筑起了文明的世界，同时也对自然造成了不可挽回的破坏，人类与精灵之间的联系因此中断。经过漫长的岁月，发生了被称为“大灾害”的天变地异，濒临灭亡危机的人类再次与精灵取得了联系。然而，文明的产物——机械拥有了自己的意志，并致使世界走向荒废。失去了可以存宿的自然的精灵们将力量封入石块中，从此失去了踪迹……这之后又经过很长时间，现今的世界是人类与魔族互相争斗的混沌时代。而就在此时，精灵们的身影又再次出现了……

ビッグアウル比格阿乌鲁　谜之小型飞空艇

突然飞来侵犯卡古他们所居住的尼德利亚国领空的飞空艇。看起来是相当古老的飞船，在修复之后又经过改良的样子。与梅基斯特不同，比格阿乌鲁是移动用的飞船，没有攻击性装备。

精灵的最上位之“五大精灵”

精灵们从远古开始就在守护着人类，有时还会让人类使用自己的力量。下图就是在无数的精灵中被称为最高位的“五大精灵”，他们会经常出现在卡古面前，是游戏中关键的存在。



机种	PS2	厂商	SCEJ	类型	RPG	发售日	今冬

卡古的母亲　娜菲雅
卡古出生的故乡，尼德利亚国的原女王。年轻时就展现出了出色的领导能力，也有性情激烈的一面，现正以慈悲之心领导着周围的民众。有着王族的高贵气质，以深厚的母爱养育卡古长大。

心地善良的原佣兵　甘茨
拥有强韧的肉体，战斗能力极高，经历过无数战斗的老牌佣兵。虽然是为报酬战斗的佣兵，但其走上战场的真正目的是想寻找“真正想守护的东西”。有着热爱自然的善良内心。

腕力得意的好战者　德恩希莫
公认性情凶恶的ォルコ族的战士，魔族少女德尔玛的兄长。生性好战的单细胞男，只有面对妹妹时才会露出温柔的一面，会因为德尔玛的请求而不情愿地加入卡古的队伍。

母子　忠诚　青梅竹马　有些爱慕　协力　互相影响　成为我的家臣吧　父女　兄妹　好友　养育　父子　师长

卡古
故事的主人公，温柔乐观的少年。卡古:故事的主人公，温柔乐观的少年。

泼莱特
一直像大姐姐一样守护着卡古，责任心很强。

莉莉娅
充满神秘感的女孩，与卡古相遇之后，对其命运产生极大影响。

马鲁
住在森林里的野孩子，喜欢自称为“王子大人”。

忠诚的守护者
洛依德·尼德利亚
国防卫队队长，剑术高超，卡古的剑术老师，是泼莱特的父亲，为人忠厚，忠诚心极强。

德尔玛
好奇心旺盛的魔族少女，单纯直率，重感情。

基多
养育达克长大的老妖女，以“咒之首轮”对其进行控制。

温德尔夫
前多拉格族族长，24岁就英年早逝的勇者。认为比起与人类争斗，魔族的未来才是更重要的。

达克
魔族中多拉格族的勇者，温德尔夫的儿子，为了拯救征战不断的魔族，决心成为统一魔族的霸王。

气质高雅魔族贤者　卡托莱亚
被称为ビアンタ族的植物系魔族的贤者。因迪鲁斯巴鲁德帝国进行的精灵石分析实验而在短期内被老化。知识丰富，情报灵通，但也是相当胆小的安全主义者。



新入系统“支援攻击”
战斗中满足一定条件后就可与同伴使出威力强大的支援攻击。支援攻击一般范围较大，更可对敌人造成双人份的伤害，是对付群敌及BOSS战的得力武器。





发动支援攻击的条件是阵形位置还是友好度。

马鲁与甘茨的支援攻击
这两人的支援攻击是以精密的远距离攻击配合豪快的一击，力与技的绝妙组合。





德尔玛与达克的支援攻击
作为拥有极高战斗力的魔族，他们的支援攻击会给敌人带来致命的伤害，演出也极为华丽。



德尔玛的利爪撕裂敌人。



达克的追加攻击，天衣无缝的配合。

机种	厂商	类型	发售日
PS2	SCEJ	RPG	今冬

作男人是很辛苦的……

罗嘉·S·哈库斯利：精力十足，态度傲慢的小个子少年。手下有着两名小弟，经常与村中的对手进行"男之胜负"。喜欢年纪比自己大的女生，面对男生时会很自大又狂妄，对女生则十分温柔，会变得可爱听话，是个难对付的小家伙。



去向那无限广阔的命运之海……

广受 RPG fans 瞩目的"星海传说 3　直至时之尽头"现在还没有确定发售日期，真是让人等得有些心急。不过为了一款好游戏，再久的等待也是值得的，就让我们来一起期待 enix 能把它作得更好吧，来看下面的新到资料先！

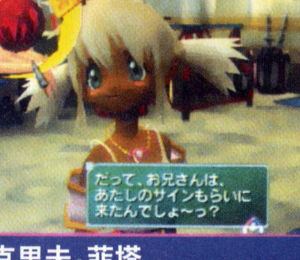


菲特·莱因歌德

在阿卡迪米学习纹章科学的 19 岁人类，无法对有困难的人置之不理的性格，兴趣是在电脑模拟战斗中练习格斗技。

索非亚·艾斯蒂德

菲特的青梅竹马，像大哥哥一样仰慕着他的 17 岁女高中生。最讨厌被别人轻视，是一个心直口快的家伙。

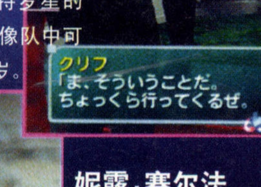


斯芙雷·洛塞蒂

旅行艺人"洛塞蒂"一家的舞蹈艺人，14 岁的少女。性格明快，言语有些刻薄，经常会露出沉思的表情。

克里夫·菲塔

拥有极高运动能力的克劳斯特罗星的男子。为人粗枝大叶，喜恶分明，好像队中可以信赖的大哥哥一样的存在。36 岁。



妮露·赛尔法

因接受了某人的命令而接近菲特他们的女性，23 岁。职业为秘探（间谍），为了完成任务可以毫不犹豫地牺牲他人。

NEW GAME INTRODUCTION

机种	PS2	厂商	ENIX	类型	RPG	发售日	今冬

SUB CHARACTRE

从序盘开始出现在菲特他们身边的人们，包括莱因歌德夫妇与洛塞蒂一家。虽然不可直接使用，但也对游戏的进程有很深的影响。

莱因歌德夫妇　世界级的纹章学者夫妇

主人公菲特的双亲，研究纹章学的优秀学者，将在故事中扮演极重要的角色。



必见！登场角色们的人物设定画

下面就是游戏中的人物设定画了，怎样，是不是很传神呢？尤其是右边索非亚的便装版，真是可爱到不行呢！

机种	PS2	厂商	ENIX	类型	RPG	发售日	今冬



SD 高达 G 世纪 NEO

集结了历代机动战士作品《高达 G 世纪》的新作 NEO 将在近期发售，高达迷的福音呀！今次的硬件环境变为了 PS2，画面自然会有极大幅度的提升，剧情也将会更加丰富，注目之大作。

STORY

因为人口的不断增长，人类将生存空间移往了广阔的宇宙。第三殖民卫星以吉恩公国为名向地球联邦发出宣战布告，两国之间由此展开了一场极为惨烈的战争，后世称之为“一年战争”。一年战争完结后，表面上和平相处的地球派与宇宙派之间的矛盾仍在日益加深，两方的代表势力分别为仇视地球的ザンスカール和要将之肃清的ティターンズ，吉恩军的残党也在暗中伺机而动。混乱的地球圈，还有人类的未来将会怎样……

RX-78-2 Gundam

地球联邦 V 作战的产物，1 年战争时期最强的 MS。机体采用ガンダリウムα合金，可以抵挡渣古所用的机枪。也是最早装备光线兵器的机体，有着战舰级的攻击力，推进力极强，可进行空中战，在破损後还可已作为驾驶舱的核心机脱离。驾驶员为天才 NEWTYPE 阿姆罗·李，在一年战争中击坠 100 机以上的吉恩机体，被称为“白色恶魔”。

MSZ-010 ZZ 高达



Z 高达之后，阿那海姆社研制出的“Z 计划”后继机种，火力强化型。以新型核心机为中心，由三台航空/航宙机组成，并可变形为飞行形态。主要武器为双重光线来福，头部装有威力强大的 MEGA 粒子炮。

今次的地图变为了全 3D 形式，有些像之前的机战 IMPACT。

GX-9900 高达 X



旧地球联邦为对抗宇宙势力而开发出的究级机动战士。机体装备有“FLASH 系统”，可由 NT 驾驶员对大量无人驾驶机动兵器“G-BIT”进行远距离控制。高达 X 还装备有月光卫星炮，拥有一击破坏殖民卫星的恐怖威力。

吉恩军皇牌，卡多的胜利宣言！

LM312V04 V 高达



UC0153 年，以小型轻量化为目的研制出的机体，“VICTORY PROJECT”的产物。V 高达由核心机，身体部分的 TOP FIGHTER 与脚部的 BOTTOM FIGHTER 三部分组成，并可以将脚部作为武器射出攻击敌人。同时它也是第一部采用米诺夫斯基粒子飞空装置的高达，可在空中进行飞行。

机种	厂商	类型	发售日
PS2	BANDAI	SLG	11月28日

SCENARIO

游戏中的版面包括了高达作品中的所有著名战役，从一年战争开始，直到 TURN A 甚至外传等都收录其中。一边进行游戏一边回顾高达系列波澜壮阔的历史，绝对让 fans 大呼过瘾！

MOVIE

系列的魅力之一，华丽的片头和过场动画！在发生重要情节时，游戏会插入精彩的 3D 动画，而且今次的动画不论水准还是数量都将是历代最强的，让我们在 PS2 上再次欣赏那炫目的对决吧！

SYSTEM

今次的游戏系统有了一些改进，使得战斗的战术性要素更为强化。リミットブロック系统就是比较值得注目的新系统。

リミットブロック系统

本作中的武器不仅有着威力，命中，EN，MP 的设定，还新增了“ブロック（格数）”这一设定，越强力的武器所占格数越长，在格数限制之内可以使用多种武器组合出的连续攻击，强劲非常！有了这一崭新的系统，玩家将可以制定出多种战术，估计格数限制的长度会因机师的强弱而有所不同。

EVENT

本作不仅有着丰富的剧情，战斗中的事件也会有所表现。原作中的著名战斗或有名机师对战时都会有对话事件出现，特殊角色发动攻击时还会有插入动画，魄力满点！

BATTLE

在硬件大幅提升后，本作的战斗画面也从 2D 变为了 3D，令人耳目一新！战斗中还可发动リミットブロック等技能，游戏的观赏性与战术性大为提升，只是希望读盘的速度不要太慢。

GF13-01 闪光高达

拼死的决斗！一年战争时阿姆罗与夏亚的最终之战！

KING OF HEART 多蒙的专用机，不属于 MS，而是 GF（GUNDAM FIGHTER），接近战强力无比。在多蒙被激怒时可以吸收他的愤怒力量，变为 SUPER 模式，使各项能力提升。必杀技为充满迫力的 SHINNING FINGER。

令人怀念，历代的高达世纪！



XXXG-01W 飞翼高达

“陨石计划”五台高达的其中一部，由 J 博士在殖民卫星 L1 秘密研制。机体采用可变式设计，可进行单机大气圈突入。主要武器为高出力激光来福与光束剑，驾驶者希罗．唯，继承了英雄之名的少年。机体可搭载被称为“恶魔系统”的零式系统，改造为飞翼零式。




MSZ-006 Z 高达

以 RX-178 高达 MK2 的技术为基础，反提坦斯组织 E.O.U.G 研究的新型可变式高达，能变形为高运动性的飞行形态，装备有メガ光线炮，可一击击沉战舰。

阿姆罗与克莉丝的梦幻之出会！





SYSTEM ∀-99 (WD-M01) ∀ 高达

曾在之前地球与月球的战争中毁灭整个世界的 MS，因偶然的机会被月之民的少年唤醒，蕴藏着神秘力量的高达。主要武器有光线枪及高达流星锤，还有着被称为月光蝶的可怕兵器。



NEW GAME INTRODUCTION

机种	PS2	厂商	BANDAI	类型	SLG	发售日	11月28日

以极富特性的人物设定，充满想象力的魔物造型和出色的游戏系统迷倒大批玩家的“真女神转生”系列又推出了最新作 nocturne（夜曲）！新作仍会继承系列的恶魔合体系统，并加入了更多的全新要素，令可玩性大增。

故事背景 主人公是就读于都内高中的一名非常普通的高中生，为了看望住院的班主任女教师而与朋友一起去往新宿的医院。途中，在地铁车厢中的少年见到了不可思议的梦境，这个梦强烈地暗示他世界即将走向完结，而潜藏在他身上的力量也会觉醒。不久少年来到了医院，却发现那里笼罩在异样的静寂之下，除了等待他的友人外完全感觉不到别人的气息。而且出来迎接他的竟是在梦中给予他启示的谜之男，此外还会出现能感觉到非人生物的小孩和老妇。在那里，少年亲眼看到了，为了新生而终结的世界的姿态，“东京受胎”……

游戏的舞台是迎来了被称为“东京受胎”的世界崩坏，变为异世界“ボルテクス界”的日本。在这异样的世界中，普通体质的人类好像是无法生存的。主人公的身体也经由某人之手获得新生，背负上作为恶魔生存下去的宿命。拥有恶魔身体的主人公将为了解开异界化之谜，在危险的“ボルテクス界”展开了冒险。



地母神·キクリヒメ

原画

华丽美艳的魔女，有着奇特的服饰与发饰，游戏中的3D造型也充分体现了原画的风采。

今次的人物设定仍由被称为“电脑恶魔画师”的金子一马担当，他的画风艳丽而又妖媚，有着奇特的感觉，这些特点在本作中也将发挥得淋漓尽致。下面就是主人公和恶魔造型。

真·女神转生III nocturne

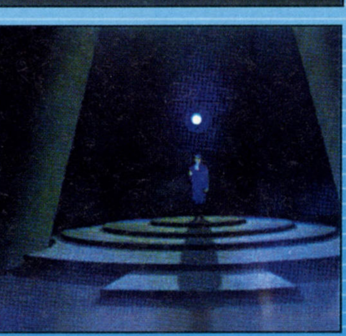














焕然一新的迷宫与事件场面

本作仍采用作为系列特征的3D迷宫，不过不再是以主人公的视点，可以确认到角色的样子。而且在移动中进入事件时并不用切换画面，而是直接进入事件，使游戏进程更加流畅。另外在迷宫中还要注意一边解除陷阱一边前进，加入了许多解谜要素。

充满魄力的视点变更

本作也是使用恶魔『仲魔』和魔法来战斗，但战斗变为了3D视点，可以自由的切换。主人公也变成了恶魔，有着多种的特殊攻击。

主人公

都内高中的普通少年，因突如其来的事件获得恶魔的力量，并被卷入更深的混沌漩涡……

妖精·ジャックフロスト

充满好奇心，喜欢恶作剧的小妖精。

神兽バロン

以巴里岛的神兽巴隆为原型，充满幻想风的造型。

机种	厂商	类型	发售日
PS2	ATLUS	RPG	2003年春



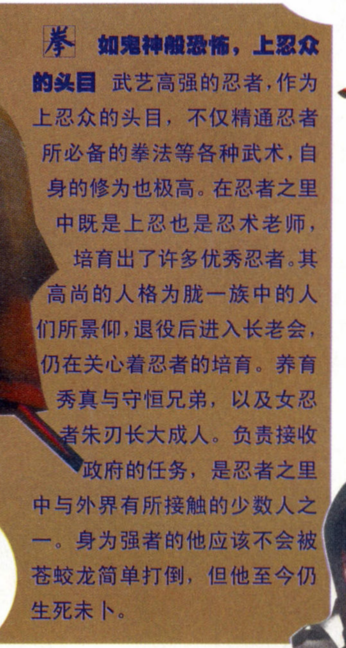
年末的话题之ACT大作"SHINOBI 忍"终于公布了确切的发售日期,还公布了多名個性鲜明的新角色,下面為大家逐一介紹。

于黑暗之中解救世界危机的异能忍者集团——胧一族

以主人公·秀真为当主的胧一族是暗中讨伐那些恐怖组织和挑起战争的邪恶势力,使世上机能趋于正常化的"忍"组织中的一个。他们在政府的管理下以日本某处隐秘之里作为根据地进行活动。他们的存在属于国际级机密情报,决不会出现于历史的表舞台上。族中阶级构造为金字塔型,最高权力者当主采取世袭制,之下的长老会由退役忍者担当,负责与国家的交涉和忍者之里的内政,上中下三级忍者执行各自的任务。每4年会举行一次选定试验,决定忍者的等级。

焰　自由操纵火焰,族中的第一色男 使用爆炎将敌人烧焦,炎之忍者。性格软弱,喜欢女人胜过一切,忍者中罕见的类型,但也是非常讨厌卑怯之事的正义热血汉。过去曾是自信家,但自从在当主面前完败给"刻"之后,收敛了自己的狂傲,成为在上忍中也可算品行高尚的人。虽然是火焰使者,但幼年时因为经历过战火,对火的恐惧心比别人要高一倍。在经过艰苦的训练之后,他终于将恐惧的对象变为了自己最大的武器,能自由地操纵火焰。战斗力绝大,如果他全力作战的话,战场会变为寸草不生的荒原。

上忍



拳　如鬼神般恐怖,上忍众的头目 武艺高强的忍者,作为上忍众的头目,不仅精通忍者所必备的拳法等各种武术,自身的修为也极高。在忍者之里中既是上忍也是忍术老师,培育出了许多优秀忍者。其高尚的人格为胧一族中的人们所景仰,退役后进入长老会,仍在关心着忍者的培育。养育秀真与守恒兄弟,以及女忍者朱刃长大成人。负责接收政府的任务,是忍者之里中与外界有所接触的少数人之一。身为强者的他应该不会被苍蛟龙简单打倒,但他至今仍生死未卜。

上忍

刻　身经百战,居合之达人 百战磨练的剑术家,在上忍众中也可算是老手,出战次数至少也要超过100次,身上的刀伤就是壮绝的见证。身为居合斩的达人,他用剑压就能产生"镰鼬"(由真空产生的风之刃),可攻击到远距离的敌人。其实力无疑为上忍中最强的,但却在与秀真之兄守恒进行御前试合时,以"没有人能胜过守恒大人"为由拒绝比试而认输。虽然外表冷酷,但却拯救了险些负于对火的恐惧的"焰",为了救助初上战场的秀真还失去了双目,其实是一名感情真挚的汉子。失去双目之后,其剑技非但没有衰退,在反复修炼之后反而变得更加炉火纯青。

上忍

阴阳师使用的符咒



结界符:做出强力的结界,防止外界入侵,保护结界内的人时使用。所谓结界是在气脉之上,借助自然石之力结成的,共有两种形态。



操兵符:贴于兵器或机关人等无机物之上,令其被式神凭依,以术者的意念来操控,连战车也可控制。



人操符:贴于人或动物的尸体之上进行操纵,因尸体剩余魂的量不同而使用多种的符咒。与秀真战斗的就是胧一族被害的忍者。

召唤符:从异世界召唤怪物"式神"的符咒,上边绘有与式神的契约,式神会遵从契约者的命令。

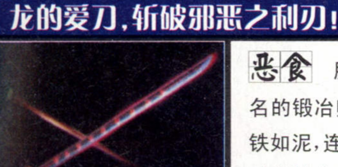
朱刃　与秀真一起修行,青梅竹马的女忍者 争强好胜的性格,从小就是个假小子,让忍者之里的人们头疼不已。但在某一事件之后,这个野丫头却深深地恋上了被称为天才的守恒。在决定命运得当主决斗后,她离开了忍者之里,成为逃忍。依照胧一族的族规,出动了很多忍者追捕她,但却完全找不到她的踪迹。自幼年开始就对年上的朱刃怀有爱慕之心的秀真,在遇到朱刃后会有怎样的反应呢?

忍

篝　自幼操纵式神的异端之巫女 继承过去曾引起"禁忌之大灾难"的异端之阴阳师的血脉,持有极强的咒术能力。幼年时就能操纵式神,通过解读星位的配置预见未来,并能看透人的内心。因为恐惧她的力量,她一直被幽禁在阴阳师的总本山隈野神社中,并处于严密监视之下。远离家人,也没有可以说话的朋友,只是一个人在庭院中观赏花卉与昆虫,篝就在这样的环境中长大了。她到底与大震灾后袭击东京的式神有着怎样的关系?现在还是未知。

陰陽

龙的爱刀,斩破邪恶之利刃!



恶食 胧一族当主代代所持,是当主的证明。由著名的锻冶师打造,封入阴阳咒法的破魔之刀,不仅削铁如泥,连战车也可斩为两段,蕴含无尽的力量。但同时也被称为"妖刀",使用它的代价是……

机种	PS2	厂商	SEGA	类型	ACT	发售日	12月5日

登场人物 CHARACTERS

感动的新角色公开！

宿命传说2



罗尼·丢那米斯



朱达斯

每当凯尔遇到危机时必会出现的迷之剑士。虽然身材矮小，但却有着可称为天才的剑技。身穿漆黑的铠甲，头戴可怕的假面，从不以真面目示人，感觉有些像女生？没有人知道在他那冷峻的假面之下，究竟隐藏着怎样的想法……

CV：绿川光

STORY





在前作结束的18年后，世界摆脱了毁灭的危机，露迪与斯坦的儿子凯尔每天都过着平静的生活，但他的心中却一直渴望着新鲜刺激的经历。突然有一天，在她的面前出现了一位叫做莉亚拉的少女，在她的引导之下，凯尔开始了他的冒险之旅…

罗尼与凯尔的关系如亲兄弟一般亲密

在前作女主角露迪管理的克雷斯塔孤儿院中长大。虽然与凯尔有年龄上的差距，但两人还是成为了十分要好的死党。行为轻浮，容易给人以马虎粗心的印象，其实是个深思熟虑的人。像凯尔的兄长一样，也是他的理解者。从魔物爪下守护人们的 阿塔莫尼神团"所属骑士团的一员。

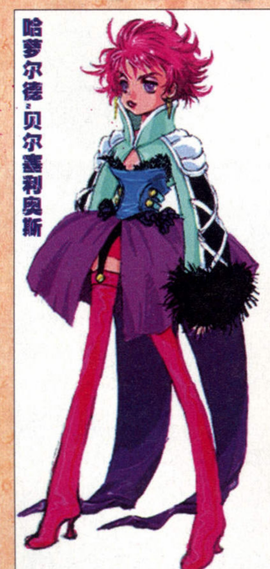
CV：关俊彦

使用强力的斧技，贯穿敌人身体的"雷神招"

因未知的原因帮助凯尔，充满谜团的人。

行动迅速，招式华丽，不愧是剑术的天才

Tales of Destiny2

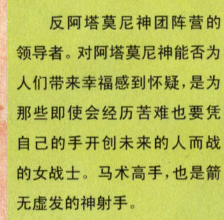




哈罗尔德·贝尔塞利奥斯

稀代的疯狂科学家，在科学研究方面可说是天才，除此以外的方面像孩子一样无知，毫无一般常识。但她对此却以"自身能力过于天才，致使精神的成长无法赶上"为由来解释。对凯尔他们拯救世界的冒险感兴趣而共同行动。

性别：女性　年龄：23岁
身长：149cm　体重：35kg
CV：平松 晶子







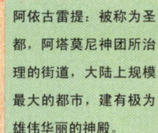
娜娜莉·夫莱齐

反阿塔莫尼神团阵营的领导者。对阿塔莫尼神能否为人们带来幸福感到怀疑，是为那些即使会经历苦难也要凭自己的手开创未来的人而战的女战士。马术高手，也是箭无虚发的神射手。

性别：女性　年龄：19岁
身长：162cm　体重：49kg
CV：川上 とも子



克雷斯塔村：凯尔在这里出生成长，也是冒险开始的地方。村中建有鲁迪运营的丢那米斯孤儿院。





阿依古雷提：被称为圣都，阿塔莫尼神团所治理的街道，大陆上规模最大的都市，建有极为雄伟华丽的神殿。



利涅村：前作主人公斯坦的故乡，有着斯坦的很多熟人，因为凯尔酷似少年时的斯坦，经常会被人认错。



机种	PS2	厂商	NAMCO	类型	RPG	发售日	2002年12月

GUNDAM FIGHT READY GO!

高达系列中最令人热血沸腾的是哪一部?是G!如今最喜欢的高达终于推出了游戏的续作,真是令 TAKO 雀跃不已,下面就让我们来走进那热血的世界吧!

機動武闘伝Gガンダム THEバトル

新日本代表 G 高达(神高达)

▶新日本技术的结晶号称最强的ガンダムファイタ。搭乘者为 KING.OF HEART-- 多蒙·卡修。

新中国代表 龙高达

恐怖的敌人 恶魔高达

▲アルティメットガンダム的进化形态,其核心为多蒙的兄长キョウジ。拥有自我思考,自我再生及进化的能力。

▶超强的ガンダムファイタ,前次大会的优胜者。搭乘者为多蒙的老师 --- 东方不败 MASTER ASIA,是绝对的强者。

新香港代表 MASTER 高达(尊者高达)

新法国代表 玫瑰高达

DOMON
のぞむところだぁ!!
ガンダムファイトォー!

新機動戦記ガンダムW(ウイング)



在新战场上找到自己的存在价值

若果说最热血的是 G 的话,那么机体最炫的恐怕就是 W 了。新机动战记 高达 W 将与机动武斗传 G 高达同时发售,帅到极点的ウイングゼロ·カスタム和デスサイズヘル·カスタム也都会出现!

飞翼零式·改

▼主人公希罗专用机,究级的 MS。背后的双翼是其最大特征,拥有强力的双重激光来福枪。

重装高达·改

地狱死神高达·改

▶战场上的死神,手持巨大的光束镰刀,为敌人带来死亡与恐怖。机师为迪奥。

托雷基斯 III

◀机师为卡托鲁,以地面上的白兵战为目的开发的机体,主要武器为两把电热弯刀。

哪吒高达

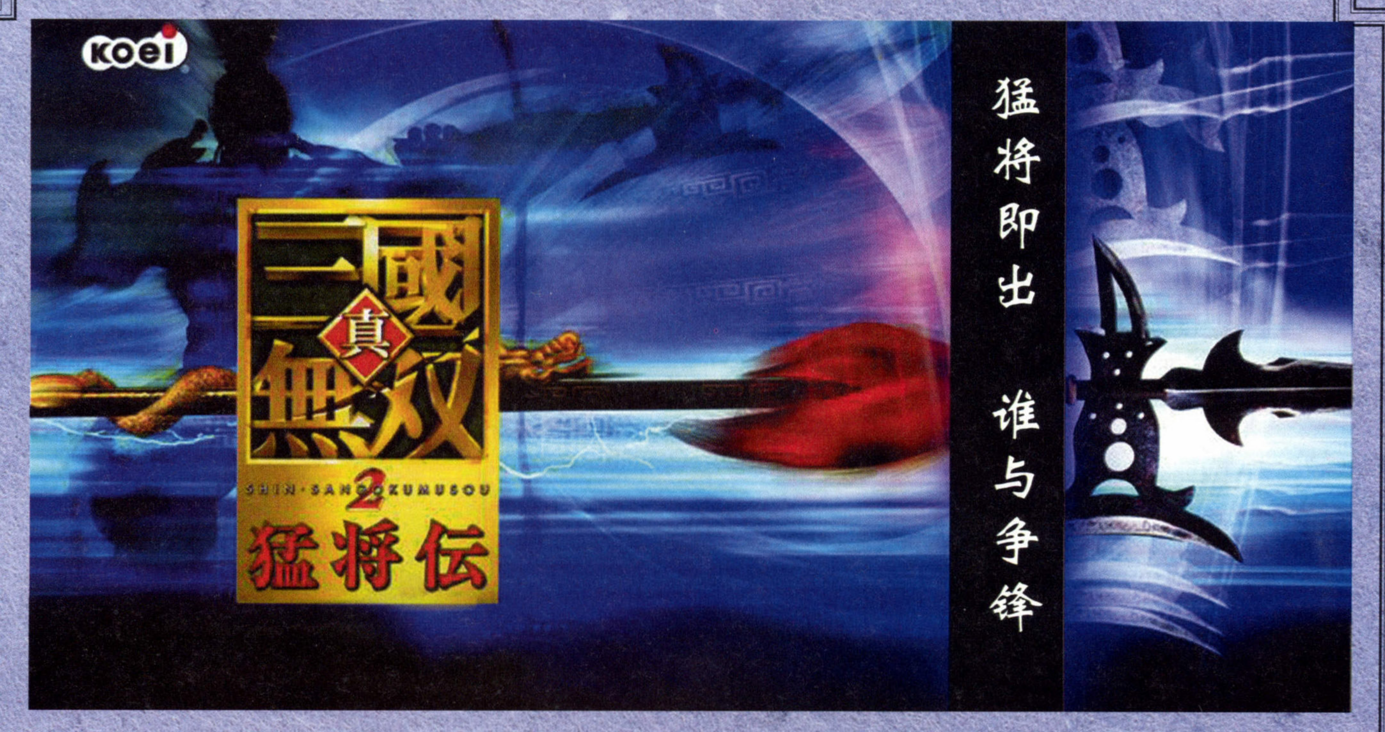
◀张五飞的爱机,两腕附有伸缩自如的龙之爪,还有光束长矛等武器,接近战强力无比。

沙漠高达·改

魔鬼高达



机种	PS	厂商	BANDAI	类型	FTG	发售日	10月10日



【猛将传道具取得方法大公开】

超攻略道场

条件:难度在初心者以上,必须为猛将传下,无双、自由均可。

道具:战 神 兜

效果:被敌人怎样攻袭也不会晕
关卡:赤壁之战·吕布军
条件:击倒敌总大将董卓以外的所有武将,贵重品发现

道具:狂击术书

效果:倒地再起后攻击力变2倍,但防御力降低
关卡:定军山之战·董卓军
条件:消灭黄忠,贵重品发现

道具:皇帝手纲

效果:骑任何马也可将敌人撞飞
关卡:石亭之战·南蛮军
条件:东西两砦陷落前,击倒吴军伏兵甘宁及孙尚香,"南蛮军进军开始"事件发生后,贵重品发现

道具:响雷闪弓

效果:可发射有雷属性攻击范围大的"雷矢"
关卡:夷陵之战·黄巾军
条件:开始10分钟后黄忠依然存活,从东北会有输送队队开始向黄忠移动,到达前击倒黄忠,贵重品发现。

道具:闇 玉 玺

效果:玉玺效果时间倍增变成20秒
关卡:官渡之战·袁绍军
条件:砦全部开放前,到达曹操本阵,使曹操暂时撤退,贵重品发现。

道具:鼓舞太鼓

效果:提高自军士气上升率
关卡:南蛮之战·黄巾军
条件:开始10分钟内击倒敌援军诸葛亮,便会出现木箱。

道具:战神灭碎腕

效果:战神之斧效果时间内攻击,敌方即使防御也会受伤
关卡:五丈原之战·军董卓军条件:击倒敌将赵云、关羽、张飞、马超、魏延、姜维后,输送部队由蜀本阵出现逃往南方,逃脱之前打倒输送队长便可入手。

道具:猛将乱舞书

效果:发动无双乱舞时可击溃敌方防御
关卡:合肥新城包围战·孟获军
条件:避免发生"诸葛亮之取"事件,不经过南大门即可,及张郃、曹仁存活的情况下消灭诸葛亮,贵重品发现。

道具:兽 神 辔

效果:最后骑过的马位置在小地图上会以绿色★印表示



关卡:挑战速驱模式
条件:1分30秒内完成

道具:达人装束

效果:被敌击飞时以防御体势受身
关卡:挑战流星模式
条件:击倒敌方100人以上

道具:七星宝刀

效果:连击(combo)容易得到高分
关卡:挑战连击模式
条件:得分1000以上

道具:护卫全书(护卫兵道具)

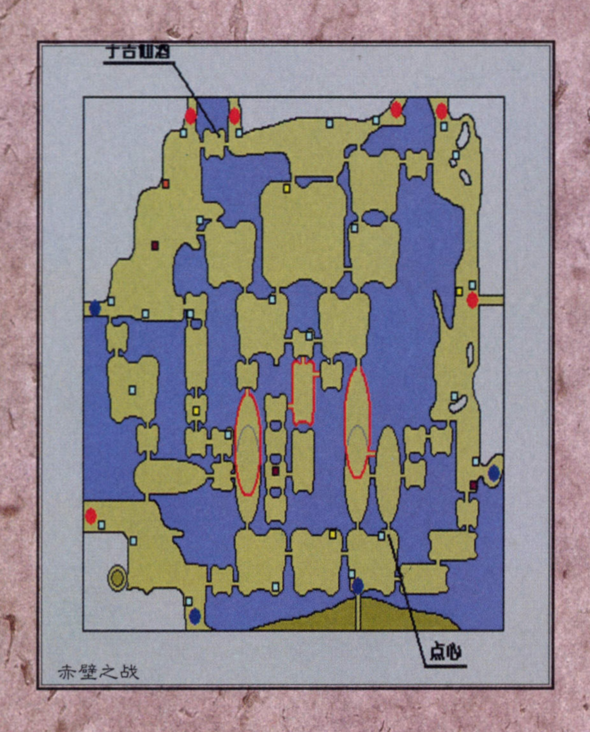
效果:护卫兵可自己回复体力一次
关卡:挑战统一模式
条件:挑战速驱、流星、连击后,总分会成为统一的得分,350分以上便可入手。

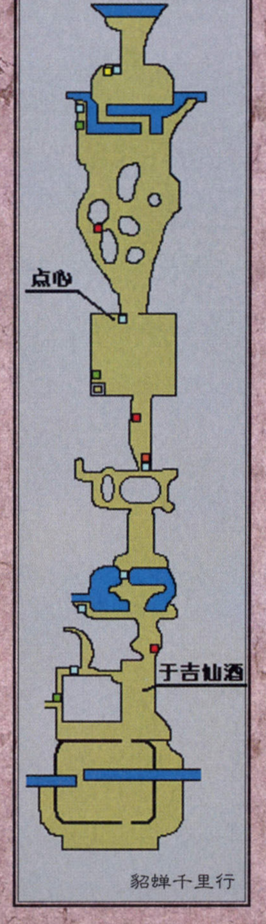
道具:无 双 铠

效作不会硬直,体力也不会大幅减少
关卡:——
条件:和连击点数、击破人数累计有关
连击点数每3000点数字闪烁
依次为【青色】→【黄色】→【红色】→【无双铠入手】



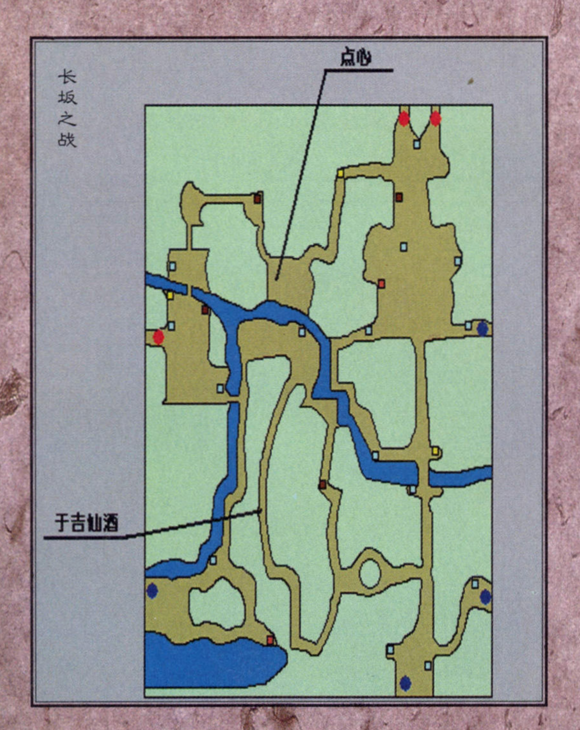


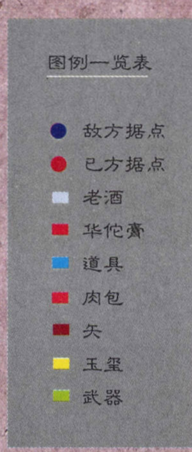


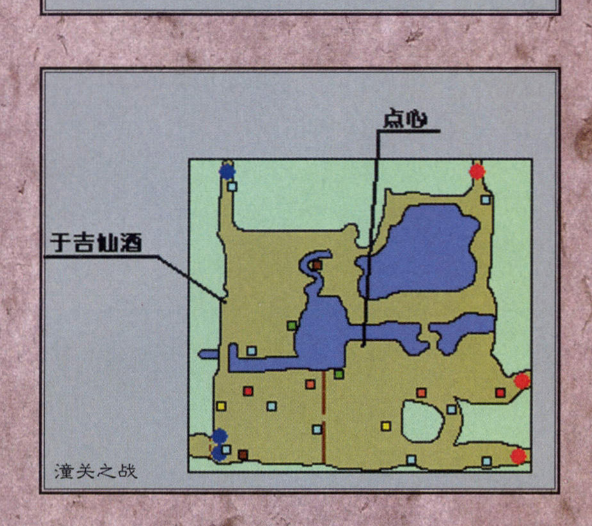


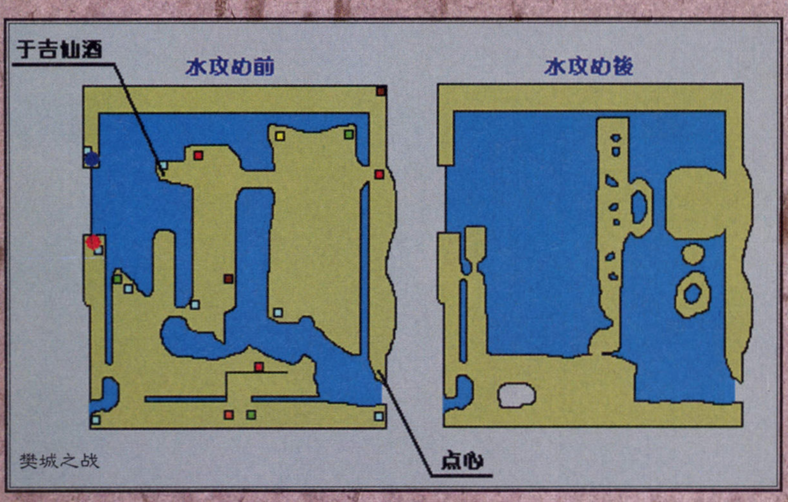


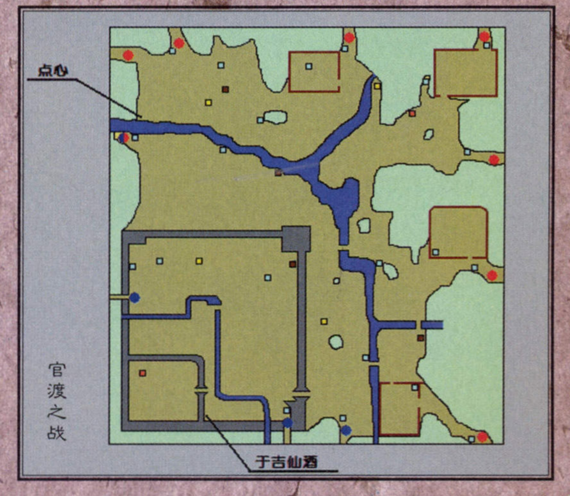
点心
于吉仙酒
吴郡攻略战

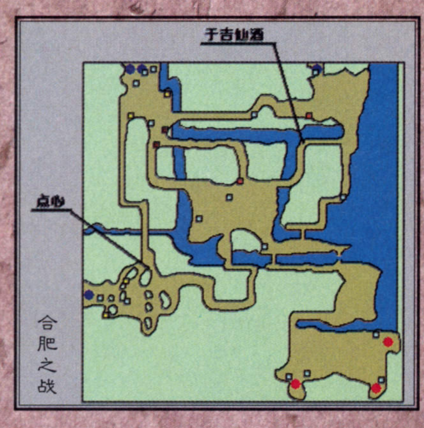


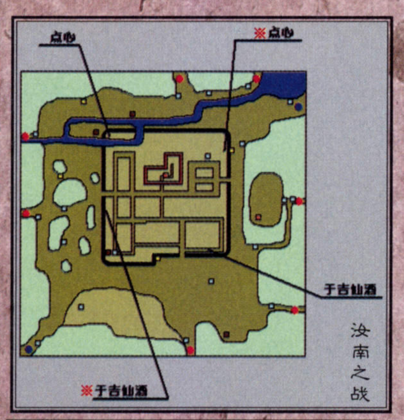


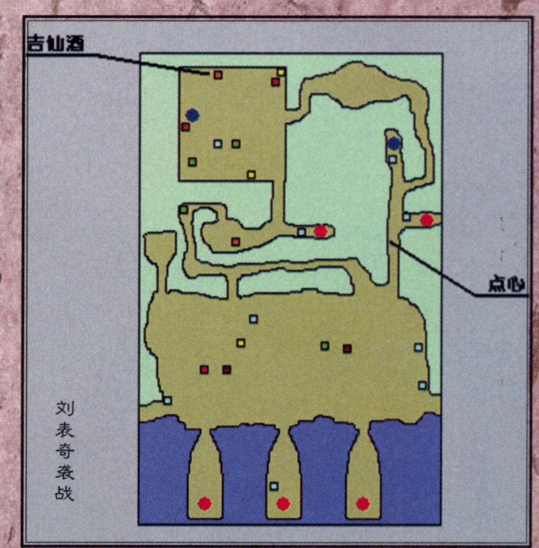


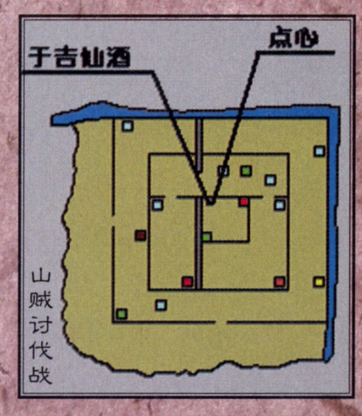


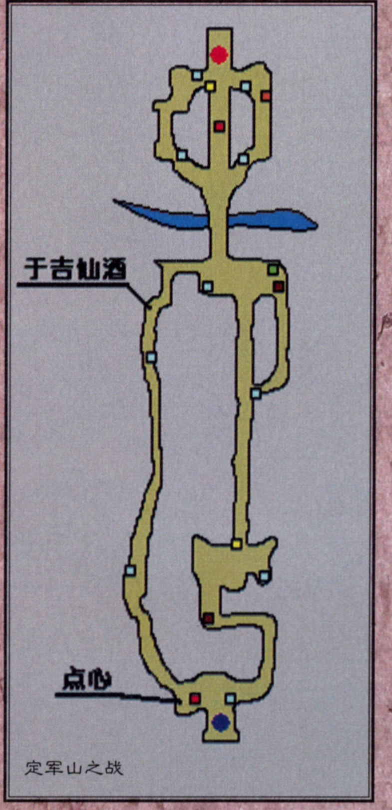


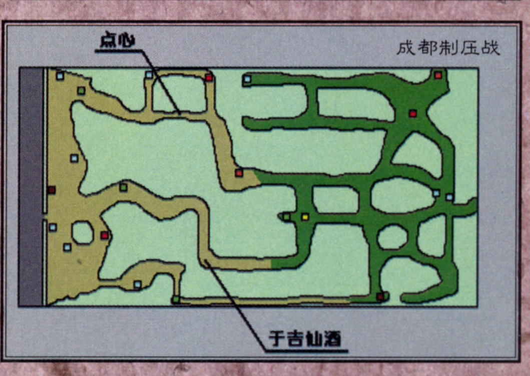

于吉仙酒
点心
合肥之战

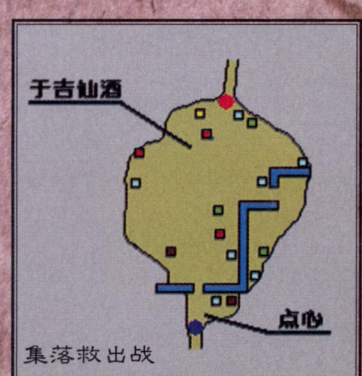

点心
※点心
于吉仙酒
※于吉仙酒
汝南之战

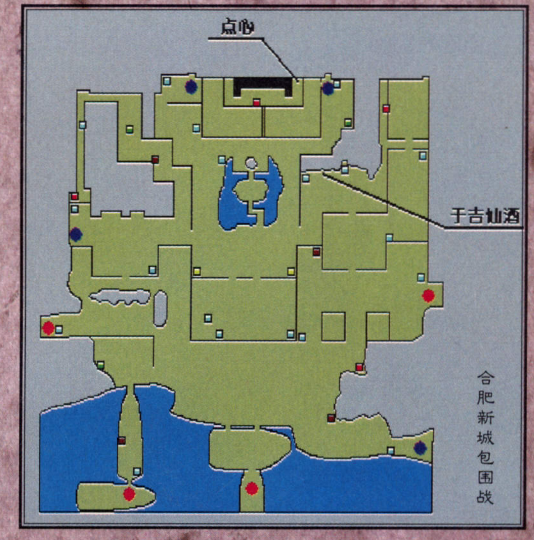

吉仙酒
点心
刘表奇袭战

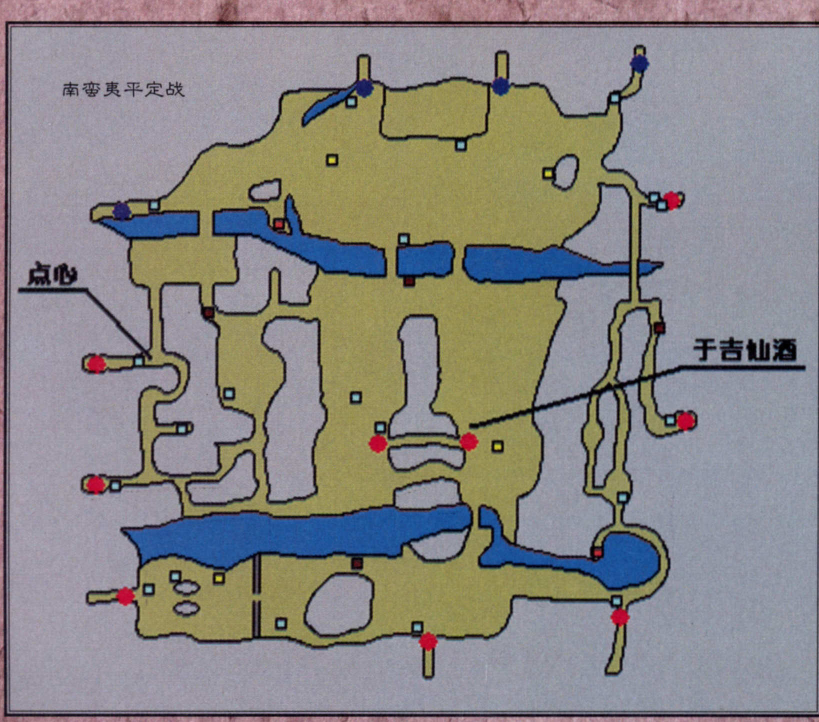

于吉仙酒
点心
山贼讨伐战

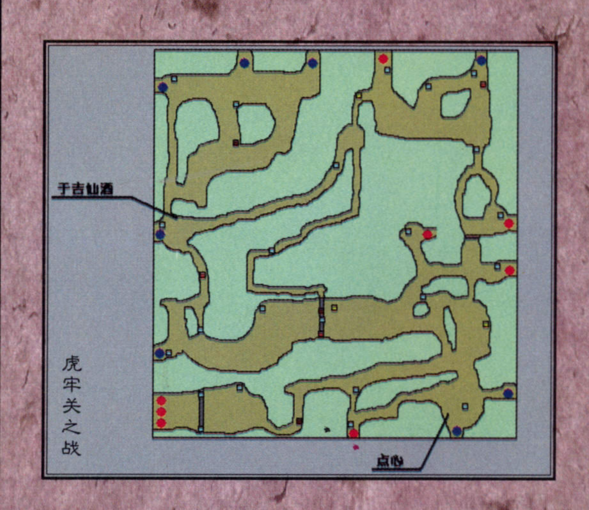

于吉仙酒
点心
定军山之战

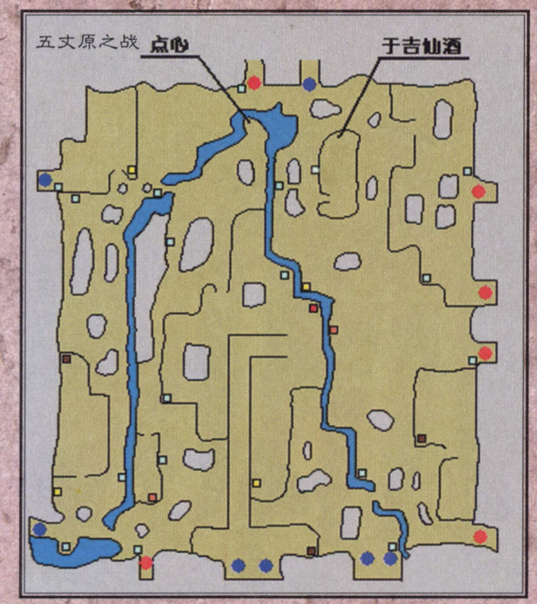

点心
成都制压战
于吉仙酒

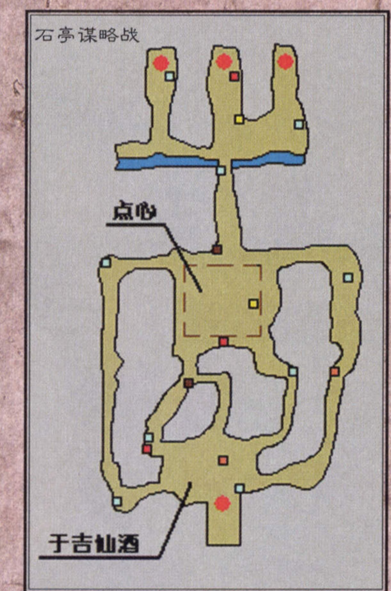

于吉仙酒
点心
集落救出战

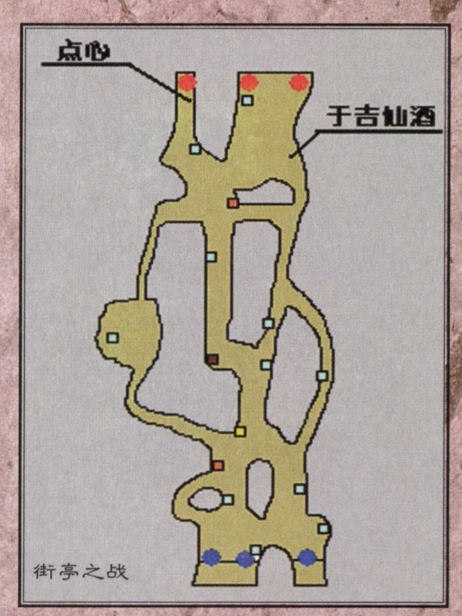

点心
于吉仙酒
合肥新城包围战

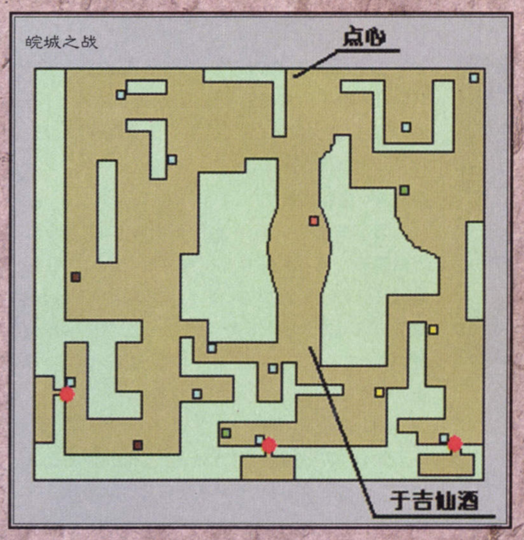

南蛮夷平定战
点心
于吉仙酒

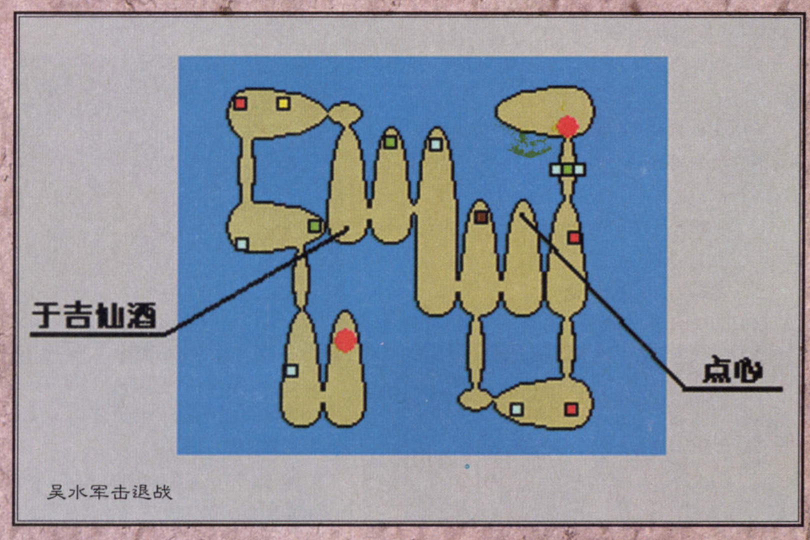

于吉仙酒
虎牢关之战
点心

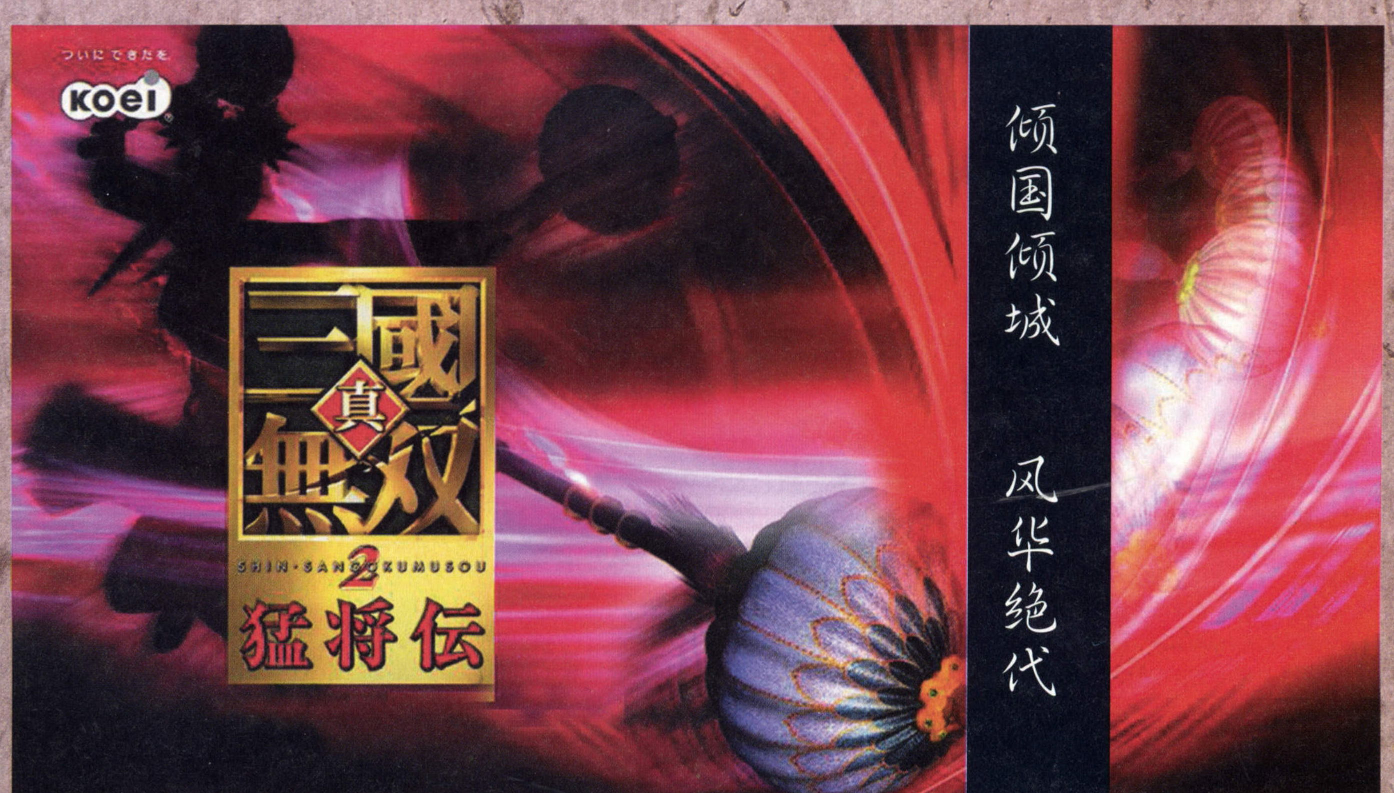

五丈原之战
点心
于吉仙酒

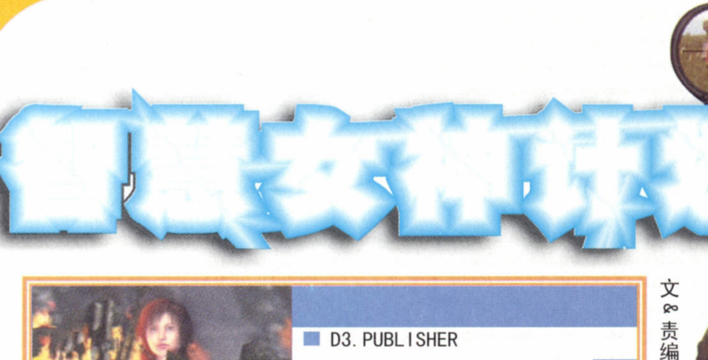

石亭谋略战
点心
于吉仙酒


点心
于吉仙酒
街亭之战


皖城之战
点心
于吉仙酒


于吉仙酒
点心
吴水军击退战


KOEI
真三國無双2
SHIN·SANGOKUMUSOU
猛将伝
倾国倾城
风华绝代





- D3. PUBLISHER
- STG
- 2002年8月2日
- 6800日元

PS2

文&责编/SORA



第1章 反机器人攻击者

UNPAC～特殊组织，联合国和平维持部队——联合国为维持和平而设立的特殊组织。

为了保持公正性，特殊组织不属于任何一个国家或组织。

联合国指示的任务可以依据独自判断行动，成功完成任务后加盟国须付给给相应的报酬。世界中顶级的佣兵部队。

没有任何人可以强制，成员组全部为志同道合的人。

……这就是我现在的全部。

那样讨厌争斗的哥哥，来到这里想寻求什么呢？



虽然现在一切都还不清楚……但是在这里或许可以明白一些什么吧。

为了寻求这个答案……现在，我在战场。

MISSON1

本关基本没有难度，主要是适应操作和熟悉实战的感觉。

21世纪初期，弥内尔波亚公司将人形机器实用化，和希望相反的是，这给人类带来了巨大的灾难。世界各地出现的人形机器兵士进行无差别军事行动。谁也不认为这个行动会停止。然而，弥内尔波亚公司却矢口否认这件事。

由于没有对抗这种残暴的破坏行动的办法，所以只好向UNPAC求助。

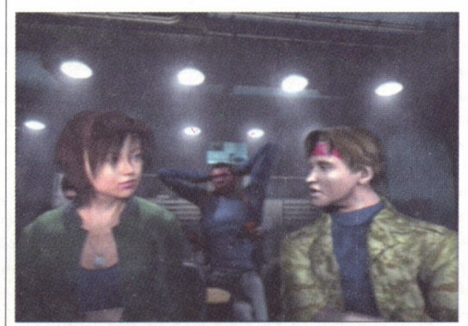
接着。我所属的部队——对人形机器攻击部队艾库布设立。

艾库布的中心人物是队长杰姆斯。听说他是从艾库布设立以前就开始和哥哥一起调查弥内尔波亚公司相关的事情，同时，也是哥哥生前少数的友人之一……

在哥哥死后，他一直照顾着失去了唯一亲人的我，也是我的恩人。

我决定继承哥哥的遗志，加入艾库布的时候，最反对的就是队长。

这段时间里，经常和队长谈心。



第三个夜晚，队长静静的将手放在我的肩上，并向我微微点头的情景至今我还记得。我真的很感谢队长，队长应该也知道吧。

我加入这个部队的理由也是哥哥追查弥内尔波亚公司的理由，到现在也不是很清楚。但是，我相信阻止弥内尔波亚公司的暴行就是哥哥的本意。

UNPAC受到来自弥内尔波亚公司的压力，但是，我们艾库布无视上层的指示，当然，队员中也没有人反对。今后已经不再是任务，而是决定用自己的意志与人形机器战斗。

“弥内尔波亚公司已经明说了吧？连续的人形机器事件与他们无关。”队长一边笑着一边说。

在那之后，虽然艾库布是擅自行动，但是上层却没有要停止行动的意思。但是，由于不是正式任务，所以也没有报酬可拿。

不想说什么正义或什么美丽的话，从现在开始，将会是艰苦的战斗。

第2章 压力



MISSON1 敌全灭

正式的第一场战斗，由于目前装备是固定的M16A1，所以不用考虑装备的问题，直接瞄准敌人开枪即可，最好是让同伴去索敌，而一旦发现敌人立即赶往敌人所在地将其歼灭（-_-+）。

MISSON2 装甲车破坏

装甲车总共三辆：1、地图最南部；2、地图东部；3、地图西部。用望远镜寻找很容易就可以找到目标，但是，目标附近有不少敌人把守，如果硬冲过去，成功率很低，最好在肉眼可以确认的范围边缘使用望远镜索敌，然后向同伴下达攻击指令，等同伴到达后再一同攻击。

MISSON3 敌全灭

先命令同伴索敌，因为敌人会多单位同时出现，所以要与同伴一起行动，当敌人出现后命令攻击，这样比较保险。

MISSON4 敌击退

敌人位于沙漠的最北方，向北方前进，发现敌军后（依旧是肉眼确认的界限）索敌，命令同伴攻击，一同发动进攻。

MISSON5 人质救出

此次任务为目前难度最高的任务，如果胡乱行走就会被来自四面八方的射击击中，十分危险；而且由于是立体地图，同伴的能力基本得不到发挥，再加上人质也可以误伤，所以本关推荐用长距离武器。

最简单的办法就是先用望远镜确定敌人位置，然后使用长距离武器攻击，一开始可以攻击的对象位置为左上阶段、天花板左西、中西、右西。在解决以上几个敌人后，从西侧的阶段向上到二层，找一个柱子做掩体，防止来自东侧的攻击，将西侧二层的敌人消灭后向西侧二层南移动，将东侧二层的两个敌人消灭，然后从西侧到东侧，将东侧二层最北部的三个敌人消灭（千万不要伤到人质，这里要考验玩家的心理素质与射击能力）。先不要靠近人质，直接登上三层，依旧是不要伤到人质，消灭敌人后靠近人质，再回到二层与另外一个人质接触（注意不要让人质在拐角处走散），带着两名人质回到起始地点，任务完成。

MISSON6 侦察任务

此关的任务为侦察敌情，用望远镜来索敌，敌人分布在地图北面的西、中、东三个地区，由于不能使用武

器，所以要小心的接近，然后索敌，西、中两个地区相距很近，总共有 9 个敌人，千万要小心。总体来讲难度不是很大。

MISSON7 敌全灭

至少保持与一队同伴共同行动，视野比较暗，注意配备夜用武器。

重要任务　ジエネレータ破坏

目标——人形机器生产装置位于地图北部，尽快将其破坏为首选，否则当敌人大量出现时此任务很难完成。

第3章 兄 妹

MISSON1 敌击退

以全灭敌人为任务，可以分散行动。但是发现敌人后不要马上攻击，先向同伴下达攻击指令然后一同作战。有被包围的可能性，要小心。

MISSON2 爆弹解除

爆弹被设置在位于沙漠中的电厂，总共 16 颗，这次的任务会出现新同伴，与主角一起行动（今后的任务中十分重要的角色）。由于其没有攻击方式，而这关的敌人又比较多，最好装备中距离武器，注意保护新同伴的安全。时间也只有 15 分钟，所以要动作快。

MISSON3 敌全灭



又是敌人配置方式很高明的一关，同伴不能完全发挥实力。开始，先登上右面最近的阶段，消灭上面的敌人，然后回到地面，从左侧外围迂回到右侧北面的阶梯前，在二层有大批敌人守侯，如果硬碰硬会死的很惨。所以暂时不要理会二层的敌人，直接冲上三层，消灭上面的敌人，然后从三层攻击二层的敌人。将大部分敌人消灭后，和同伴一起剿灭残党即告胜利。

MISSON4 敌新型兵器破坏

目标在西北边的山上。发现目标后，不要急于攻击，因为附近有不少敌人存在。首先消灭附近高台上的敌人，避免其从高处攻击，而且这块高地也可以成为射击敌人很好的位置。然后稍微等待片刻就会出现其他敌人，利用山坡上的岩石做掩体，将敌人逐个击破，最后再收拾目标，一共五个，因为其具有自暴的能力，所以一定要保持距离。

MISSON5 侦察任务

漆黑的夜晚，大雪纷飞的山谷，视野差到了极点。首先，不要认为这是很简单的任务，一旦被敌人包围，十几只枪对着自己的时候，你就可以开始向罗德大神祈祷了。由于敌人全部集中在山谷里，最好的办法是从山上向下侦察，但是由于视野情况很差，由上向下的侦察十分困难，所以要时不时的下山看看，一旦发现敌人，那么就很快会有结果，因为敌人都相距很近，这时候是考验玩家的记忆力和集中力（汗……）。

MISSON6 敌全灭

本关难度不高，与同伴分头行动，命令同伴索敌，发现敌人后赶往支援即可。

MISSON7 人质救出

这次任务一开始我方就被压制在敌方强大的火力之下，一旦有人想要冲向目标地点，敌人就会疯狂的射



击，组织起严密的火力网，简直就是突破不能。实际上，敌人的弱点是很明显的，强力的敌人都聚集在小楼的上面，而小楼的阶梯为螺旋式，这样很轻易的就可以将敌人最主要的火力集团消灭，同时也发现人质的位置。然后先下来消灭残党后再去解救人质，随后就可以从出发点脱出，任务完成。

重要任务　2 名人质救出

本关地图较大，人质分别位于中部的小楼上与西北部直升飞机后部。小楼及其附近的敌人数量多，而且应该是最早发现，附近有两部人形机器的生产装置，所以应与同伴一起率先击破这里（否则同伴会损失惨重），将小楼及其附近的敌人消灭后先不要着急救人质，需将西部中央高塔上的敌人击破，避免其对我方进行攻击，然后从高塔的位置向北，这里的敌人有一部分隐藏于集装箱之间，不易击中，可以先绕到集装箱后面然后进行攻击，接着击破生产装置，将敌人一扫而光后解救人质，这时就可以顺利完成任务了。

任务成功了，远远的望着互相依偎着走向直升机机场的兄妹，两位平安无事真是太好了。

“太好了，平安无事……”不经意的说出了这句话。

第四章 记 忆

MISSON1 敌击退

敌人数量多，分布广，所以要与同伴一同消灭敌人。如果单独行动会被修理的很惨。



MISSON2 敌击退

越过一座山坡后，将会进入敌人的火力范围内，需要用岩石来做掩体，一边回避敌人的攻击一边攻击敌人，同时要经常切换对同伴的命令。

MISSON3 敌击退

夜间的战斗注意更换装备，敌人数量依旧很多，可以先索敌，随后利用攻击指令将同伴呼寄过来，然后再根据情况对同伴下达指令，手雷之类的武器可以发挥不小作用，但是要注意会牵连同伴。

MISSON4 爆弹设置

本关难度较大，由于是立体空间，所以同伴们……（又成了摆设－＝）到达石油储蓄罐的最上层（也就是目标地点）后，会有很多敌人，这时要求玩家眼疾手快，同时装备要求上最好是连射武器，在撑住第一波敌人的强袭后，基本上就可以顺利的进行爆弹的设置了。战斗中不用浪费精力去找什么掩体，因为四面八方都是敌人，掩体已经没有实际意义，所以唯一的方法就是与敌人硬拼，然后再将途中的生产装置破坏。

MISSON5 人质救出

人质位于沙漠中的绿洲，树林中隐藏了不少敌人。本关敌人数量庞大，如果对自己的技术有信心，可以多赚一些金钱、经验、技术。难度一般。

MISSON6 敌击退

与 MISSON3 要点基本相同，不同点为白天作战。

MISSON7 レイピア（对空导弹）破坏

目标全部分布在山坡上，一直在山坡上行走就可以顺利完成任务，但是路上的敌人数量不少，而且位置也很好。由于是山坡，所以射击变得很困难。这样就需要与同伴配合才可以完成任务，注意要射击的是发射架上的导弹（SORA 曾经对着发射架打了数百枪，但是目标竟然纹丝不动，最后因为劳累打偏了一枪，子弹击



中了发射架上的导弹……“碰”－ -b）

重要任务　卡车破坏

目标为两辆卡车，在其离开限定范围之前一定要将其击破，另外，有一辆坦克护卫，要注意坦克的范围攻击，杀伤力很大，不要被击中，显示坦克的攻击范围时（在射击状态时也可以从瞄准镜中发现——红色的大圈圈－ -b）一定要迅速离开这一范围，然后继续攻击卡车，人形机器就交给同伴好了。

这是？!

从弥内尔波亚夺取的资料中发现了一张照片。

我的目光从资料移到了照片上。

“……哥哥？”

上面是穿着白色衣服的哥哥。立即确认了一下资料内容——人工大脑的制造与控制报告。

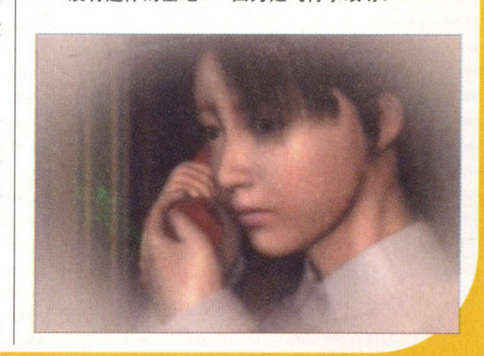
报告书上的署名……竟然是父亲的名字。

难道哥哥执着弥内尔波亚公司是因为这个原因?!

我由于知道了我们憎恨的人形机器的制造者中有父亲的名字而受到了打击。

一枚照片也没有？“因为父亲讨厌照相。”

没有遗体的墓地？“因为是飞行事故呀。”



哥哥知道父亲与弥内尔波亚公司的关系，这个我知道。

父母在我小时候双亡，听哥哥说说起过这件事。

但是哥哥到底是怎么打算的呢？

向弥内尔波亚公司复仇？

还是想自己为父亲的研究所导致的事态划上休止符？

“喂！阿莉希娅？”

同伴的叫声打断了我的思路。

“没什么。”

对，现在，我所知道的真实，是弥内尔波亚公司的行为给很多人带来了巨大的悲伤。

我作为一名艾库布的成员，作为生活在这个世界上的人类也不能对弥内尔波亚的罪行视而不见。

只有这样而已。

哥哥，一定也是这样想的，

对吧，哥哥。

第五章 大 意

MISSON1 爆弹解除

沙漠中电厂被安置了爆弹，上次的新角色马克思（拆弹专家）这次又登场了，当然阿莉希娅要重点保护



马克思，因为一旦马克思被杀死，那么任务就失败了，而且这一关敌人数量很多，自己只要看见敌人就将其LOCK，然后呼寄同伴来帮忙，如果最后时间（只剩最后一颗爆弹的时候）还充裕，那么可以多打敌人练级，练级位置为电厂西侧。

MISSON2 敌击退

敌人数量多，一般以两单位数量行动，要与同伴共同行动，命令方面也要注意。

MISSON3 爆弹设置

总共8个设置点，黑夜中很容易分辨出来目标的位置，但是目标附近会有重兵把守，最好先索敌，利用攻击命令将同伴呼寄过来，在同伴的掩护下前进就安全多了。

MISSION4 人质救出

在村庄的建筑中很容易就可以看出人质隐藏的地点，中央的一座教堂。教堂的门口有重兵把守，硬冲是不可能的，所以最好站在外面向里面投掷手雷，大概四个左右以后再冲进去就没什么问题了。上到最高层就可以救出人质。另外本次任务的敌人不少，可以练级。

MISSON5 敌全灭

夜间战斗，建议使用夜用中距离武器，要注意随时变更索敌攻击命令。本关难度不大。

MISSON6 敌全灭

基本上没有难度，命令同伴索敌，发现敌人后上前将其消灭即可完成任务。

MISSON7 敌击退

从开始的位置向北可以到达敌人的巢穴。当发现敌人后不要急于攻击，先用望远镜索敌，然后利用攻击命令呼寄同伴。否则必死无疑。注意夜间装备。

重要任务 战车破坏



目标为三辆坦克，经常会发动一连串的攻击，十分危险，应时刻保持精神的集中，攻击是不要过于贪婪，看见坦克的攻击范围时要立即移动。人形机器交给同伴对付就可以了。

作战成功了。

投入巨额所建设的设施被粉碎了。无人战车变成了废铁，测试记录也消失在沙漠中。这样的话，敌人的计划应该大幅后退吧。

敌人开发处点的破坏，是现在为止任务成功后效果最好的一次，队中的士气也是前所未有的高昂。

“弥内尔波亚公司的家伙们一定被气死了！”

“这样那些家伙不会不会稍微安静一点吗？”

“哈！机器怎么会是我们的对手!!”

队长也露出了久违的笑容。

现在想起来，大家或许是太轻敌了。忘记了弥内尔波亚公司是不能大意的对手这件事……

杰姆斯队长重伤至意识不明。

邮递记录上写着送到队长那里的爆弹是我们这里潜入弥内尔波亚公司密探寄来的。

这件事意味着艾库布的调查员已经被弥内尔波亚公司发现并杀害。

由内部情报得知，由旁道管送来的邮件……

一切都和10年前一样

哥哥的生命被夺走，杰姆斯队长的腿成为义肢的那个事件的时候……

队长意识不明的状态依旧持续着。



然后，我被任命为队长代理。和哥哥一直在一起的队长也……我被一种奇怪的感觉袭击着。

我们的判断、行动是正确的呀。调查弥内尔波亚公司的事情并不是勉强的啊。

我能够作为队长代理带着同伴冲向战场吗？

我坐在医院的椅子上思考着，不断的控制着自己的不安，到底要经过多少时间啊，已经感觉不到时间了，不行！这样下去的话……

在那个时候一只手放在了我的肩上……好温暖。

我重新寻回了自己……谢谢，已经没关系了。虽然没有发出声音，但是在心里这样感谢着。

给我自信的是同伴们的声音。

“大家！到作战室集合！”

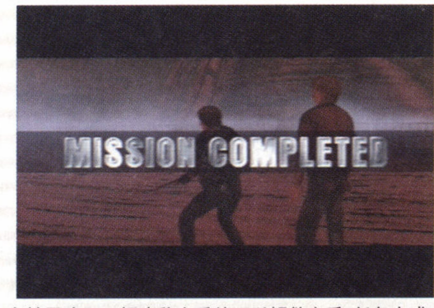
第六章 同 伴

MISSON1 爆弹解除

爆弹分别位于两座金字塔上，塔底四颗，塔顶一颗。自己消灭塔上的敌人就可以了，其他的交给同伴。时间短，要注意不要与敌人纠缠。

MISSON2 人质救出

人质被关押在森林中央的小房子内，里外都有重兵把守，而且门口还有不少敌人。首先用望远镜索敌，呼寄同伴来对付屋外的敌人，再用手雷解决门口的敌人，注意离房子远一些，不然拐到屋里会连人质一起牵连。解决门口的敌人后冲进房子内部，先找一台最靠近窗户的桌子做掩体，将窗口的敌人消灭，这样就可以避



免被围攻了。解决敌人后就可以解救人质，任务完成。

MISSON3 敌全灭

敌人数量少，分布广，主要集中在湖边，先和同伴一起消灭湖边的敌人后命令同伴索敌，发现后击破。

MISSON4 敌全灭

依旧是先索敌，再攻击，敌人数量不多，可以轻松取胜。

MISSON5 直升机夺取

敌人的数量很多，配置上也有绝对的优势，直接夺取直升机为最好的方法。

MISSON6 敌击退

敌人数量多分布密集，一定要索敌后再实行攻击，注意更换夜用夜用装备。

MISSON7 战车破坏

目标为两辆坦克，一直追着其进行攻击，人形机器交给同伴对付。

重要任务 直升机破坏

总共需要击落三架无人直升机。三架直升机会不间断的向阿莉希娅射击，如果长时间站在一个位置不移动，就会被直升机的子弹击中，虽然说是子弹，但是威力同样不可小觑。首先应该装备连射武器与回复药在一开始的位置向右转身可以发现一处高低，迅速登上该位置，这里是攻击直升机最好的位置，上面的人形机器不用在意。以高台对面的山脉为正方向，直升机分别在左、中、右三个位置。在这里，可以先攻击中间位置



的直升机，其他的先不要理会，当直升机从左向右飞行时，就可以面朝右举枪射击，注意射击时间不要太长，如果刚刚有过一番攻击，那么可以安心的使用几十发子弹，如果直升机没有攻击，那么以连射武器的射速判



断，最好以十发为一个单位。击落中间的直升机后，转向左面。现在以左面为正方向，当直升机从右向左飞时是攻击的机会，还有从左远飞向左近、后时也是机会，依旧是要注意敌人攻击。击落最初左面的直升机后转向最初右面，这架直升机在远处盘旋是就是机会，虽然只有一架，但是依然要谨慎。

任务成功了。

已经可以去病房探望队长了。

还躺在病床上的队长以笑脸面对我们。

“让大家担心了。”

队员们都露出了放心的神色。

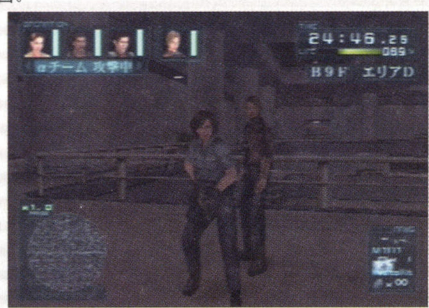
不能在前线作战的队长支撑的是队伍的心灵。

“这回两只腿都是义肢了呀。但是，我不会就这么被干掉的。发生这样的事情，正好成为了调查弥内尔波亚的证据！”

队长试着微笑：

“给我打进敌人的大本营！什么？只要有电话与计算机就可以完成工作？”

让队长产生笑容的事情，也是让我变得坚强的原因。



离查出弥内尔波亚真相的日子或许不远了。

最近一直这样想着：

队里的同伴都很好相处，队长还有很多东西没有教我，我，还不能死……

第七章 智慧女神

MISSON1 装甲车破坏

从一开始的位置想左前方前进，翻过两座沙丘之后就可以发现目标，同时发现数量惊人的人形机器，而且空中有两架直升机在盘旋，想要击落他们基本是不可能的。所以先将敌人LOCK，利用攻击指令呼寄同伴，等待同伴开始攻击后自己进行突击，直接冲入装甲车中间，这样可以避免受敌人来自四面八方的攻击，然后一面注意着直升机的攻击一面向装甲车射击，尽量与人形机器回避，万一不幸撞上，应马上找到敌人的死角进行攻击，千万不要忘记直升机的威胁。这样反复操作就可以完成任务了。

MISSON2 敌全灭

地图不大，先命令同伴索敌，发现后将其急迫。

MISSON3 人质救出

立体地图的任务，建议使用连射武器，一开始先将直升机击落，只要站在原地即可攻击，此时先命令同伴索敌，击落直升机后，命令同伴开始攻击，而自己在同伴的掩护下可以冲上高塔解救人质，一共两座高塔，登上后先不要急于攻击，绕到柱子的后面，这样可以避免来自另一座高塔的攻击，解决掉塔上的敌人就可以带走人质，任务即告完成。不过本关敌人数量不少，是练级的好机会。

MISSON4 敌击退

敌人数量多分布广，击破目标也是30，所以需与同伴紧密配合，经常变换攻击与索敌的指令是必要的，还要记得装备恢复药，这样也可以为同伴恢复体力。

MISSON5 爆弹设置

夜间作战，注意装备夜用武器。敌人数量较多，要在同伴的掩护下前进，重点保护马克思，接近飞机时要小心附近的敌人，数量很多，一定要让同伴掩护，否则马克思有死亡的危险。只要注意利用同伴，本关不是很难。

MISSON6 运输机破坏

任务开始后，先站在原地不动，将直升机击落后再开始行动。目标附近的敌人很多，有了同伴的帮助可以轻松的完成任务。

MISSON7 敌全灭

夜间作战，注意夜间装备与连射武器，同伴索敌，然后攻击就可以了。

重要任务

任务一 爆弹设置

登陆的第一战，由于是对敌人的最终据点进行攻击，所以敌人也投入了相当大的兵力。这一关可以说就是强行突破，如果采用步步为营的战术，最后一定会导致我军全灭。速度才是制胜的关键。一开始转身就可以看见直升机，如果装备连射武器，可以直接击毁直升机，然后再直接突破到目标地点，不要在途中与敌人纠缠，这样马克思会很危险。在目标地点附近找个生产装置作为掩体，先将门前的敌人击破，然后让马克思去设置爆弹，必要时以自己做盾牌保护马克思。直到爆弹设置完毕，在限定时间内离开。

任务二 开门

目标在地图的最前方，一路上有不少阻碍前进的敌人，如果正面突破，会导致所有敌人的注意力集中在阿莉希娅和马克思身上，这样完成任务就会变得很难。最好的方法是从两侧绕道而行（左右均可），顺着台阶到达上一层，消灭可以消灭的敌人，然后朝目标方向的上空观察，可以发现直升机，就在这里将其消灭。然后来到目标位置。这时需要消灭10个敌人后再回到这里才可以完成任务，所以需要命令同伴索敌，同时仔细观察附近是否有敌人，防止阿莉希娅离开时这些家伙偷袭马克思。击破10个敌人后回到目标地点进入大门任务即告完成。

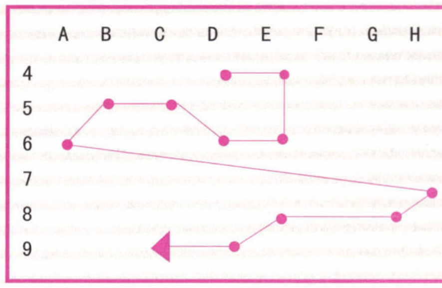
任务三 目标地点到达

路线为一直线，如果不想练级，直接冲到目标地点即可。

任务四 目标地点到达

一上来的区域极小，直接突破就可以了。

随后会进入一个很大的立体区域，敌人数目先抛开不说，光是行走的路线就很让人头疼，SORA在这里整理出了路线图供大家参考。



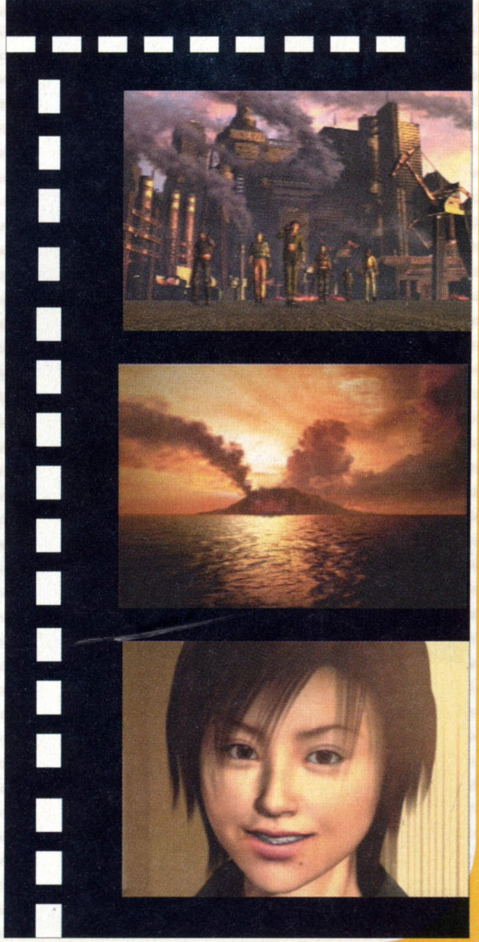
任务五 目标地点到达

由于马克思开每一扇门都需要一定的时间，在这段时间内他很容易被敌人攻击，所以最好到一个地区就消灭一个地区的敌人。这样一直前进就可以到达最后一层，打开最后一扇大门。

任务六 动力炉破坏

一开始，我方就在敌人的包围之中，这时要先将附近的敌人LOCK，虽然雷达上不会显示，但是同伴会攻击。随后，自己将两个高处的敌人消灭，然后开始破坏动力炉。首先位置上最好是在墙壁的下方，这样至少可以回避掉一定敌人的攻击。总共破坏8根柱子后，就是动力炉的主体了，依旧是一边回避敌人一边攻击，很快就可以成功。

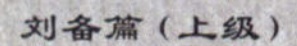
这样，所有的任务就完成了。





《决战2》可谓PS2上少有的经典，也是Shining至爱的游戏之一。宏大的战场、超眩的CG、高水准的游戏性、超恶搞的剧本，全部都是本人痴迷的地方。一直很想把这样一部经典作品引荐给更多同好，大家一起来感受《决战2》的迷人风采，这回终于如愿以偿。《决战2》分[刘备篇]和[曹操篇]两部，[刘备篇]通关后可使用[曹操篇]。本次先推出[刘备篇]，感兴趣的朋友可继续关注下期的[曹操篇]。恶搞方面也决不逊于前者（笑）。

文／责编：Shining


刘备篇（上级）

第一战役徐州之战

敌方配置

总大将军团：夏侯渊

军团：1、乐进；2、李典；3、东旋风、西旋风；4、卑弥呼。

特殊事件

1、敌人胁迫，我军逃兵络绎不绝，士兵数减少；

2、中盘战卑弥呼军团增援曹军；

3、中盘战赵云加入增援刘备。

攻略方法

虽然是第一场战役，但上级模式开始即处于敌众我寡的不利局面，再加上游戏初期武将特技少、阵法少，可使用的战术有限，稍有不慎，就会导致首战告负。







建议避免正面冲突，左右两边的关、张军按兵不动，中路刘备军找时机绕过西旋风军团，以最快速度杀向曹军大本营，先行捣毁曹军兵粮库。兵粮库被毁，曹军士气减半，藉此时机可向曹军发动猛攻，歼灭李典、乐进、西旋风3支军团。随后，刘关张3支部队分流，采用3面夹击，击溃强大的卑弥呼援军，注意这时宜先避开夏侯渊。最后仍然采用3路夹击，击溃曹军总大将夏侯渊。

[关羽的养子关平加入仲间]

第二战役汝南之战

政议



关羽：练兵——随机提高几个武将的能力；

张飞：伏虎——提高自身勇名和兵数；

美三娘：募兵——提高总士兵数。

军议

张飞：由张飞诱敌；

赵云：由赵云诱敌。



敌方配置

总大将军团：荀郁

军团：1、曹仁；2、郭嘉；3、程育；4、乐进；5、李典。

特殊事件

[战斗中盘，周仓军仲间，增援刘备军]

攻略要点：炸掉桥后，曹军主力以李典为先锋，穿越左侧峡谷侵袭。可让张飞、刘备两军配合夹击敌先锋，击溃后将曹军主力引过来。曹将曹仁会引军偷袭粮仓，一定要预先布置要人把守。消灭李典、曹仁的部队后，我方数支部队可合兵一处，在粮仓左侧的宽阔平原布阵，一举全歼曹军主力。要想多取得经验值，总大将荀郁军团当然要留到最后歼灭。

第三战役博望坡之战

政议

赵云：募兵——提高总士兵数；

张飞：练兵——随机提高几个武将的能力；

关羽：种田——提高士气值。

军议

孔明：北侧设落石埋伏；

赵云：中央设置陷阱；

关羽：南侧设置万惊雷。

敌方配置

军团：1、曹仁；2、夏侯惇、东旋风；3、乐进；4、李典；5、于禁；6、虎雄。

战役指导

设南侧或北侧埋伏，战役一开始张飞受夏侯渊引诱冒进敌营，要迅速从中央撤退，之后配合中央夹击夏侯惇部队。南北两侧分兵迎敌，尽可能使用夹击、背袭等战术。那侧先击溃曹军即可绕道他侧给曹军以背袭。



此战不难，均衡分配兵力就能轻松取胜。

第四战役长坂坡之战

政议

张飞：练兵——提高部分武将能力数值；

关羽：伏虎——关羽提高勇名、1000士兵数；



孔明：奇袭夺取物资——我军兵粮提高、曹军士气下降。

军议

张飞：刘备由左路撤退；

关羽：刘备由中央撤退；

理理：刘备由右路撤退，右路布置万惊雷、伏兵。

敌方配置

军团：1、曹操、郭嘉、曹伯；2、典韦；3、虎雉；4、于禁、东旋风、西旋风；5、张辽、乐进；6、荀郁、李典；7、曹仁；8、夏侯惇；9、卑弥呼；10、夏侯霸。

特殊事件

1、在敌军恐吓威压下我军逃兵络绎不绝。

2、战役中盘，孔明刺杀曹操不成，率军团增援。（孔明空袭曹操，被曹操用剑架住，随即卑弥呼与孔明展开空中对决，孔明撤退）



3、战役中盘，美三娘独踹曹营，之后率军团增援。

战役指导

敌我兵力重寡悬殊，这是刘备侧最为艰苦的一场战役。对实力有自信的玩家可以挑战一下敌全灭，难度绝对BT。当然这一仗只要刘备逃至地图正下方标记处即可过关。注意曹军势大，稍一恋战即会被诸多曹军名将团团围困，脱身不能，所以一定要在确保归路的前提下击溃前锋之敌再全身而退。

第五战役赤壁大战



政议

孙权：募兵——提高士兵数；

周瑜：练兵——提高武将勇名、武功；

孔明：伪文书离间计——蔡瑁弃曹加入仲间。

军议

孔明：火计。

敌方配置

军团：1、曹操、荀郁；2、郭嘉、曹伯；3、典韦；4、虎雉、西旋风；5、于禁、东旋风；6、张辽、李典；7、曹仁、曹洪；8、夏侯惇；9、卑弥呼、乐进；10、夏侯霸、程育。

特殊剧情

1、战役开始张飞、甘宁发生争斗导致双方战力损失；

2、孙丽加入己方增援；

3、时间过半后孔明使用火计，曹军士气减半；

4、孔明（庞统、黄忠）增援。

战役指导



赤壁水战。敌我部队均使用战船，单挑、骑马突击、一齐发射等武将技使用不能，并且还不能使用夹击战术。此役可先不着急进攻，以逸待劳，待曹军逼近后再迎头痛击。与东吴部队配合使用包围战术（用作战部队以外的其他部队夹攻可使敌部队混乱）。待火攻发生（战役时间进行一半时）后曹军全员士气减半，趁势发动猛攻即可轻松取胜。

［荆州马谡前来投效］

第六战役成都之战

政议

庞统：种田——提高士气值；

美三娘：募兵——士兵数提高；

张飞：练兵——提高武将勇名、武功。

军议

［关羽军团率领大鹫兵］

关羽：集中兵力由东门进攻；

庞统：分兵由西门、南门进攻；

美三娘：集中兵力由北门进攻。

敌配置

总大将军团：刘璋

军团：1、严颜；2、法正；3、张任；4、吴伟；5、东旋风（魏）

特殊事件

1、序盘，马超加入己方增援；

2、关羽到达既定地点后大鹫兵飞入城内。

战役指导

此役为攻城战，入城门前需先进攻城门。为避免损失也可将敌军先引出城外再予以歼灭。关羽到达山上的预定地点即可使用风筝滑翔器飞入城内，与城外部队里应外合，击溃守城敌军，迅速制压成都。敌我军力相当，没什么难度，这是相当轻松的一仗。

［原刘璋军军师·法正前来投效］

第七战役（分歧一）［南征］美三娘VS孟获

政议

马超：找当地人带路——过毒沼时士兵无损伤；

美三娘：募兵——提高士兵数；

黄月英：新兵器“木兽”开发——孔明队配置，与敌部队开战前喷火伤害敌兵。

军议

马超：在西、中、东3个方向设置陷阱；

美三娘：拆毁西、东两侧的桥，从中路集中进攻。



敌配置

总大将军团：孟获

军团：1、兀突骨；2、朵思大王；3、木鹿大王；4、祝融；5、张任、吴伟

事件

击破兀突骨等3支部队后孟获夫妇出现。

战役指导

南蛮的象兵实力强劲，采用马超的计策，事先在必经要道上布置陷阱，可极大地打击敌人。此关有多处毒沼，部队经过时会损失一定兵力。击破敌人3个前锋后，孟获夫妇和张任出现，可采用3路夹击战术将他们一举击破。



［祝融加入仲间］

第七战役（分歧二）［樊城之战］关羽VS曹仁

政议

庞统：散布流言——曹军士兵数减少10%；

关羽：孙丽修炼——孙丽能力提高；



黄月英：新兵器开发——猛火楼。

军议

关羽：挑衅引敌出城；

庞统：设置伪兵粮库引敌出城；

理理：城外探索敌方补给队。

敌配置

军团：1、典韦；2、徐晃；3、曹仁、曹洪；4、夏侯惇、郭嘉。

特殊事件

1、魏国援兵奉德、于禁出现



2、单挑关羽击败奉德

战役指导

军议中采用理理的建议——破坏敌方补给，将大幅降低魏军士气。关羽单挑击败奉德的事件进而打击



魏军士气，趁势猛攻可速败奉德。攻破城门后将敌人诱出配合武将技、夹击等战术迅速破敌，之后快速入城，即可速战速决拿下樊城。

第七战役（分歧三）定军山之战张飞 VS 夏侯霸

政议

孙丽：马超修行——马超提高能力；

法正：邀请孙权出兵——东吴出兵援助，荀郁军被迫分兵御敌；



张飞：练兵——部分武将能力提升。

军议

张飞：由中路直袭敌兵粮库；

法正：分兵两路袭击敌兵粮库；

孙丽：中路布置万惊雷，由右翼袭击敌兵粮库。

敌配置

总大将军团：荀郁

军团：1、张兴；2、徐晃；3、西旋风、东旋风。

特殊事件

1、理理、美美擅自出击去烧敌兵粮库，被荀郁俘获；

2、敌军团出现：1、夏侯霸、程育；2、司马伟、李典、乐进。敌军由西南直袭蜀军兵粮库

战役指导

采用法正的计谋分兵两路进攻可迅速捣毁魏军兵粮库，不过要小心西旋风及魏援军夏侯霸、司马伟会相继引军袭击蜀军大本营。如打算快速过关，只要刘备留守再集中兵力快速击溃荀郁即可；打算全灭魏军就必须重兵把守本部或在上方战斗告一段落后迅速回援。

第八战役天水之战

政议



黄月英：锻造兵器——提高技术值10点；



美三娘：练兵——部分武将能力提升；

庞统：让周仓从荆州出兵夹击魏军——魏军分兵迎击周仓，兵力减少。

[赵云重新回归仲间]

军议

赵云：集中兵力布阵；

法正：分兵两路布阵；

庞统：兵粮库附近布阵。

敌配置

总大将军团：曹操、曹伯、卑弥呼

军团：1、于禁、西旋风、东旋风；2、荀郁、夏侯惇、奉德；3、张辽、乐进、李典；4、夏侯霸、程育；5、曹仁、曹洪；6、张兴；7、司马伟、徐晃；8、虎雉、典韦、郭嘉。

特殊事件

1、战斗开始魏将于禁在蜀军饮用水中加入眠药，张飞等军团士气低落；

2、姜维中途加入增援蜀军；

3、魏军侧郭昭增援。

战役指导

敌众我寡，艰辛之战。可使用强力武将牵制正面之敌，保护好左下的己方兵粮库。再派遣别动队从左右两侧迂回进攻，前后夹击曹军，并袭击右上方的曹军兵粮库。烧毁兵粮库后，曹军全员士气减半，籍此机会配合夹击战术，将曹军分割击破，即可取得全面胜利。注意敌武将张辽使用"猛虎炮"会重创我军，要尽快铲除。





第九战役凉州征伐孙丽 VS 蔡文姬（分歧一）

政议

孙丽：种田——提高兵粮；

赵云：募兵——提高士兵数；

法正：劫曹军兵粮——减少曹军士气值。

军议

孔明：使用奇门遁甲阵；

马超：劝降马岱。

敌配置

总大将军团：蔡文姬

军团：1、登涯；2、伪蔡文姬；3、伪蔡文姬；4、伪蔡文姬；5、伪蔡文姬；6、马岱。

特殊事件

1、战斗序盘，马超劝降马岱加入蜀军（采用马超提议）；



2、将伪蔡文姬击破，真蔡文姬出现。

战役指导

听从马超计策，即可在开战时收降马岱。本关敌人除了一开始出现的登涯以外，全部都是蔡文姬。将3个伪蔡文姬打倒后，真蔡文姬自后方出现。此战难度偏低，可轻松取胜。

[蔡文姬加入仲间]

[陈仓攻防战]张飞 VS 司马伟（分歧二）

政议

赵云：登用严颜——严颜加入仲间；



张飞：募兵——提高士兵数；

美三娘：练兵——部分武将能力提升。



军议

孔明：孔明佯攻北门，赵云引攻城兵突破南门；

姜维：姜维在东门换装成赵云吸引敌军注意，赵云攻北门。

敌配置

军团：1、司马伟、李典、乐进；2、夏侯霸；3、郭昭；4、荀郁；5、夏侯惇；6、张兴。

战役指导

此役选用上级难度，攻城的兵数竟然没守城的多（笑）。由于城门处不能使用武将特技，所以攻破城门

后最好先撤离，将敌人引到城外开战。先进城的可绕到敌后夹击敌人。此役不难，几乎不使用任战术即可乐胜。

[魏兴电击战]关羽 VS 张辽（分歧三）

政议

庞统：征用徐庶——徐庶于战斗序盘倒戈加入蜀军；

关羽：募兵——提高士兵数；

姜维：散布蜀军将全力进攻陈仓的流言——魏军







分兵救陈仓兵力减少 10%。

[魏帝国领·魏兴]

军议

关羽：诱骗敌人蜀军东路侵袭；

赵云：诱骗敌人蜀军西路侵袭；

庞统：伪情报使部分敌兵撤退。

敌配置

军团：1、张辽；2、徐晃；3、曹仁；4、程育。

特殊事件

魏援军奉德、曹洪、于禁、典韦赶至。

战役指导

政议中可采用庞统的建议征用徐庶，这样战役序盘徐庶会在阵前倒戈，不但收得一名强力妖术师，并且在兵力对比上极为有利。战斗不久魏国大批援军赶至，要尽快消灭最初之敌，避免敌人夹击。如想快速通过，可直接让刘备引兵至地图最上方过关；打算多得经验，则严阵以待魏国援军再逐一歼灭。

第十战役武昌之战

政议

赵云：伏虎——提高自身勇名和兵数；

孙丽：练兵——随机提高几个武将的能力；

庞统：关羽结成赤兔部队（朱风队）——部队能力加强，攻防能力上升为 S、A。



敌方配置

军团：1、吕蒙；2、甘宁；3、陆逊；4、太史慈；5、鲁肃；6、周瑜。

特殊事件

1、张飞军团增援；

2、马超军团增援；

3、赵云军团增援；

4、孔明军团增援；

5、孙丽军团增援；

6、美三娘军团增援。

战役指导

战斗开始蜀军只有关羽、刘备两支船队，与东吴水军的兵力差距悬殊。不过随着时间推移援军会相继出现。所以一上来不要与吴军硬拚，要先保持一定距离与敌周旋，待大部分援军出现后再予以反击。蜀军援军众多，只要战役初期不被围剿，后面即可轻松获胜。

第十一战役蜀魏决战

政议

庞统：美三娘结成白马队——部队能力加强，攻防能力上升为 A、S；

关羽：募兵——提高士兵数；







孔明：举行演说——提高士气。

[新兵器“疾风连弩”开发成功，孔明队配备]

敌方配置

总大将军团：曹操、曹伯

军团：1、程育、典韦；2、司马伟、夏侯惇；3、夏侯霸、徐晃；4、荀郁、张兴；5、张辽、李典、乐进；6、曹仁、曹洪；7、于禁、东旋风、西旋风；8、奉德、登涯、郭昭。

战役指导

此役为蜀魏最终决战，双方集中全部主力部队在一马平川的大平原展开激战，战斗场面颇为壮观。不过此役最值得注意的是在西侧峡谷中的卑弥呼施展妖术大法，如果不能在短时间内及时赶到卑弥呼所在地点，时候一到她就会施展大妖法毁灭全员，使得 GAMEOVER。所以一定要派遣行动快速、实力强大的别动队迅速赶往卑弥呼所在地点，阻止她使用妖术。地图正上方（桥的右侧）有魏军兵粮库，可差遣另一别动队绕道敌后，找机会烧毁魏军兵粮，之后的决战会轻松许多。

[战斗胜利·许昌近郊·刘备与貂蝉深深拥抱]



[貂蝉的回忆·曹操的阵地·雪地]



附加战役（上级）

[辽东之战]

[刘备完成天下一统 1 年之后，在距京都遥远的辽东，为刘备所灭的魏、吴残党揭起对刘备的反旗，叛乱军席卷辽东地方进而南下……]

敌方配置

总大将军团：卑弥呼

军团：1、夏侯霸、张任；2、虎雉、吴伟；3、郭昭；4、甘宁、太史慈；5、陆逊。

特殊事件

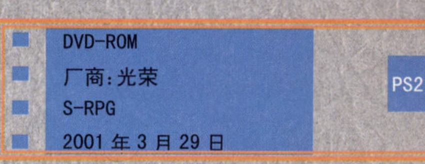
1、孙丽军团、黄忠军团、庞统军团赶至；

2、美三娘军团、马超军团赶至；

3、关羽军团、张飞军团、赵云军团赶至。

战役指导

战役开始只有刘备、孔明两支军团，要小心与敌人周旋，可移动至上方砦门前，坚守砦门准备接应援军，过不多时援军相继出现。与援军配合使用夹攻战术即可轻松取得最后胜利。



向北—WHITE ILLUMINATION



文&责编:valkyrie

制作厂商:HUDSON　游戏类型:SLG
发售日期:1999/3/18　机种:DC
官方网站:http://www.sega.co.jp/kitahe/

喜欢……

曾几何时,有人对你说过[喜欢]吗?

虽然时刻心怀那份感觉并没有什么特别……

但在这平淡的生活中,又有多少[喜欢]于不经意间离开……

然而,你有在意过吗?

北方……,那里收留了种种被淡忘的[喜欢]……

流连在这北方的街市,寻找属于你们的相遇,寻找属于自己的[喜欢]……

走吧……,旅行,已经开始了……

——广井 王子

向北

无论如何,这款游戏带给我的回忆是无法被泯灭的。白色,清馨,海香,还有就是冬天的沉淀感,世间一切一切的纷乱被隔绝在外,你闻到的,听到的,尝到的,想到的,全部被提升到一个无法言喻的新鲜程度,这就是《向北》的魅力所在。



▶在游戏发售后不久,面市的『向北』资料设定集,大陆十分少见。

记得第一个在DC上玩到的游戏就是《向北》,而从那以后,白色影响了我很长一段时间,从琴梨的校服、熏的研修服,一直到覆盖扎幌的雪、在函馆见到的冰山,就连DC的机体颜色也曾经考虑过是否是因为这部游戏的关系才设置成白色……。不过,最让我在意的,还是那一年一度的White Illumination(白色彩灯节),虽然类似的活动在日本各地比比皆是,但真正能够被称为White的,大概也只有北海道可以吧,况且包含在那其中的浪漫往往能在正确的时间正确的地点巧妙地捕捉到的每一根神经,静静地等待着那越年的KISS……

舞台是北海道

《向北》中的景物全部采用实景图片,这就让整部游戏拥有了像观光片的感觉,让人真正觉得自己是在陌生的城市,寻找着陌生的东西。而北海道的自然、人文确实又要比其他3岛来的更有特色,也许是游戏开发者对那里有着特别的感情吧,游戏中更是把北海道岛上的自然风光、风土人情描写得完美无暇,扎幌、千岁、函馆、小樽……光是在游戏中阅读从琴梨那里得来的观光指南就可以完全了解到这个游戏的细致与开发者的用心了,曾经玩过该作品的朋友应该看过最后STAFF中众多的鸣谢单位吧,这大概是GAME历史上牵扯部门最多的作品了。了解北海道,从这里开始……

C.B.S

《向北》中采用了C.B.S系统(Communication Break System),官方评价是"可以将自己的意志即时表达出来的系统。"游戏中,事件的发生,友好度的提高以及分支都是要靠C.B.S来完成的,而且在这里要特别说明的是,游戏中达成度的标准也是以C.B.S为基准的,也就是说,有些事件虽然发生过,但是只有每次引发不同的C.B.S才有可能到达更高的完成度,而本游戏是采用全程语音的,些须时候的迟疑或是犹豫都会失去C.B.S的机会,有时候宁可放弃完成度也不会去做违背自己意志的选择,这一点也算是C.B.S系统的特点了吧……

NOCCHI

假如《向北》评分为10的话,那么人物设定会占到5分的量。打个比方来说,先将这部游戏比做富士山上的雪,那么NOCCHI氏的人设就是满月时的月光,与夜晚的积雪相辉映,让几十公里以外的人也看得到。比起腾岛、漆原、北条等老师,NOCCHI只是名不见经传的漫画家,然而这画风在《向北》中却恰倒好处,好到没有任何可以取代的地步。《向北》中,这8位女孩儿的个性差异被NOCCHI氏刻画得淋漓尽致,这点不同于其他恋爱游戏中那些似曾相识的面孔,当然这也成为了该游戏最大的买点。

▶DC发售之前就开始炒作的恋爱游戏,是DC上恋爱游戏的始祖。

STORY

这一年的夏天,住在东京的主人公从母亲手里接过飞往北海道的机票……

浪漫的街市、清新的空气、从未有过的自然感使得他忘记了时间的存在。

之后,在这片土地上与那个女孩子相遇……



过去的烦恼、现在的感受、将来的憧憬,在和她交往中体会喜欢与被喜欢,幸福、苦恼、动摇的感觉冲满了这个普通高校2年生的心。

之后到来的,是将一切沉淀的冬……

为了告诉她自己那种再也无法隐藏的冲动,他再次踏上了这片土地。

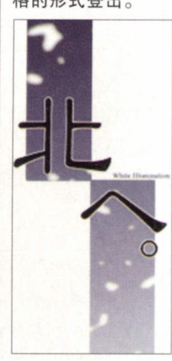
12月31日,越年之吻、永恒幸福。坚信着这约定的主人公来到White Illumination会场中央,记时塔下,等待他的,究竟会是怎样的新年?钟声过后,他还仅仅是一位旅行者吗?

旅行从这里开始……



游戏中,赠与不同的礼物会使攻略的女孩子友好度提高,当然由于8位女主角的爱好、性格的差异,所喜欢的礼品也不一样,这里以表格的形式登出。

道具名称	えんジエル	もちジエル	ぱんだジエル	うるふジエル	でぶジエル	みみジエル	ガラスの小鸟	ガラスのリンゴ	生チョコレート	生チョコオーレ	赤い花瓶
琴梨	○	○	◎	○	○	○	◎	◎	◎	◎	◎
鲇	◎	○	○	○	○	○	◎	×	○	◎	◎
ターニャ	◎	○	○	○	○	○	×	×	◎	○	×
由子	○	◎	○	○	○	○	○	○	○	◎	○
薰	○	○	○	◎	○	○	○	○	×	×	○
叶野香	○	○	○	○	○	◎	×	○	◎	○	×
梢	○	○	○	○	◎	○	◎	○	◎	◎	◎
惠	○	○	○	○	○	○	◎	◎	◎	◎	◎
入手地点	UFOキャッチャー	UFOキャッチャー	UFOキャッチャー	UFOキャッチャー	UFOキャッチャー	UFOキャッチャー	运河工艺馆	运河工艺馆	ロイズ平岸店	ロイズ平岸店	运河工艺馆



春野 琴梨 kotori haruno

生日:9月3日	体重:42KG
年龄:15	血型:O型
星座:乙女座	兴趣:料理
职业:高校2年生	声优:千叶 纱子
身高:152CM	

“我好喜欢这里的每条街道，所以哥哥如果也倾心这里的话就太好啦。”

春野琴梨是主人公在北海道的亲戚。扎幌市大里高校的1年级学生。与好友川原鲇同属该校的网球社团。父亲在6年前去世以后就和在当地电视局工作的母亲居住在扎幌的平岸。家务事全部由琴梨一个人承担。虽然有些繁重却使得她的料理技高超非凡。是个非常开朗的女孩子，只要有她出现，那么周围的气氛必定十分融洽。





攻略要点

1：在8月2日市内观光时，剧情发展到卡拉OK时，鲇会问你对琴梨的感觉，这里一定要选择“喜欢”。

2:在杨子阿姨提出是否去牧场帮忙时拒绝。

3:8月8日答应和她一起去家庭旅行。

4:8月11日安慰受到惊吓的琴梨时，要拥抱她……

日程安排	
8月1日	千岁机场、ロスビール
8月2日	市内观光
8月3日	小樽运河沿岸观光
8月4日~7日	网球社团合宿
8月8日	市内约会
8月9日	ロスビール
8月10日	家庭旅行
8月11日	家庭旅行
8月12日	小樽约会

ターニア・リピンスキー tanya lipinski

生日:11月27日	体重:45KG
年龄:16	血型:A型
星座:射手座	兴趣:散步
身高:158CM	声优:坂本 真绫
职业:玻璃艺人	

“夕阳的影子映射到眼中，但……，为什么无法制作出那种红色……”

在小樽市[小樽运河工艺馆]玻璃加工厂工作的俄罗斯少女，是个乖僻的哭泣虫，但有时也会感到她那坚强的一面。虽然为了能够完全溶入这个陌生的社会而拼命学习日语，但仍旧被不能习惯的生活所困扰。[ツヴット・サガータ]在俄语中语意是[夕阳的红色]，这红色的首饰就是支持ターニア为了能够完成亡父留下的难题而日夜重复研究着的原因。





攻略要点

1：8月3日来到工艺馆的时候要专心看ターニア工作时的表情。

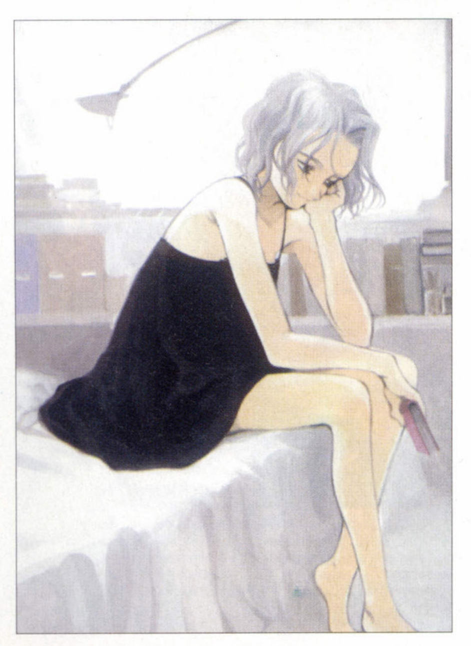
2：之后来工艺馆会发生ターニア作品被顾客碰到的事件，这里选择“守护花瓶”

3：再到工艺馆，可以到操作间帮助ターニア制作工艺品。

4：8月5日傍晚在车站发生酒鬼纠缠ターニア的事件。

5：最后在杨子阿姨的电视台宣传ターニア的作品，结果大受好评

日程安排	
8月3日	运河工艺馆中初次相遇
8月4日	再次来运河工艺馆
8月5日	开始在工艺馆帮忙
8月6日	工艺馆中发生ターニア与店长争论的事件
8月7日	去医院看望ターニア
8月8日	钱函约会



椎名 薰 kaoru shiina

生日:10月25日	体重:49KG
年龄:24	血型:O型
星座:天蝎座	兴趣:推理小说、驾驶
职业:研修医	声优:神原 良子
身高:164CM	

“之所以回避……，是因为‘恋爱’会让女人变得更加软弱。”

薰是在扎幌市内北海大学附属医院工作的研修医，在这个属于男性的小圈子里为了自己的理想而努力着。求知心、好奇心强，从学生时代开始就是有着优等生的头衔。因为她时刻冷静的性格往往给人一种难以接近的感觉。兴趣是驾驶爱车[フィアット・バルケッタ]和读书。



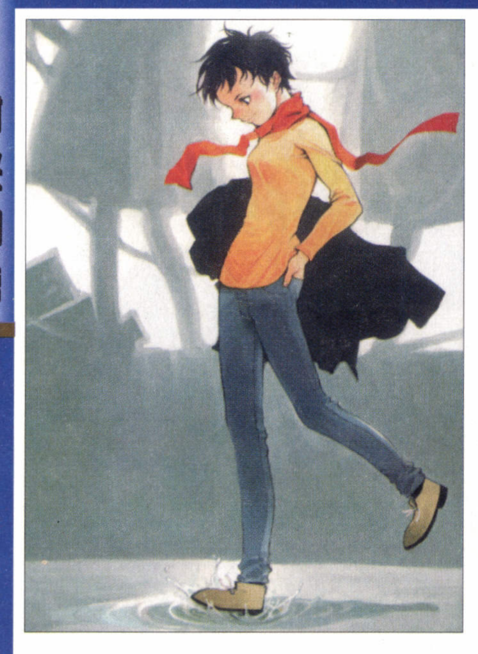
攻略要点

1:8月4日——6日(如果之前3天没有和琴梨约会，那么薰的攻略时间可以向前提前。)虽然没有被薰注意到但是还是要每天来大学和她对话。

2:8月7日会发生被车撞到的事件。

3:8月10日是出院的日子，在餐厅一定要再与薰约定下次的约会时间。

日程安排	
8月1日	飞机内初次相遇
8月4日	北海大学中对话
8月5日	北海大学中对话
8月6日	北海大学中对话
8月7日	北海大学中对话
8月8日	北海医院
8月9日	北海医院
8月10日	北海医院
8月11日	室阑约会



樱町 由子 yuko sakuramachi

生日:7月5日	体重:55KG
年龄:20	血型:B型
星座:巨蟹座	兴趣:摄相
职业:自卫队士官	声优:南 央美
身高:173CM	

“我认为照相机与枪很像，当景物[卡嗒]一声被我收录下来后总有种[击中啦]的感觉。”

千岁市内的航空自卫队士官，今年20岁。有着豪快大气的性格。有这强烈的奉献精神。



喜欢电单车，经常驾驶美式(750cc)型号车四处兜风。

由于由子的机动力高(笑)所以与她约会时城市与城市之间的移动比较方便。另外，还可以到她就职的千岁市内的航空自卫队基地参观，又使得与她约会时的气氛变得更像观光。

攻略要点

1: 8月5日与梢来到中华冷面店时，不选择追赶梢，这样最后可以得到由子的电话号码。

2: 8月12日了解到由子原来男朋友的事情，结果由子喝得太多而醉倒。

3: 8月13日为了补偿昨天，由子再次来电话约主人公。

4: 8月14日为了转换由子的不良心情，主角继续陪她观光。

日程安排	
8月5日	中华冷面店中出次相遇
8月8日	由子来电话・约会
8月9日	驾车观光
8月10日	参观千岁航空自卫队基地
8月12日	キュビーク
8月13日	由子来电话・约会
8月14日	驾车观光

爱田 惠 megumi aida

生日:5月19日	体重:35KG
年龄:15	血型:O型
星座:牧牛座	兴趣:收集画册
职业:中学3年生	声优:大谷育江
身高:143CM	

“从小学开始就一直在转校，没什么朋友，所以我害怕孤独。”

既然与春野家有着亲戚关系，那么也应该归纳为



MM属性的女孩子。父亲原来是游戏设计者，但后来因为身体问题搬家到北海道经营牧场。所以惠从小就非常



喜欢动物，在家中经常照顾奶牛。有些乖僻但是确实是一个开朗的孩子，兴趣是看星星。

攻略要点

1: 8月3日一定要答应下杨子阿姨关于去牧场帮忙的请求。

2: 8月5日晚里子阿姨会叫你留意惠是否有男朋友的事情。

3: 8月6日向日葵之丘的米你游戏结束后会发先惠并没有什么男朋友，而是在照料一只狸猫，这里要帮她保密。

4:8月7日晚上在惠的房间陪她看星星，之后回自己房间时会发生事件，通知惠的父亲耕作后才得知是牧场里又有小牛犊诞生了。这里请注意，如果事件失败会严重影响惠的友好度。

日程安排	
8月4日	爱田牧场
8月5日	富良野观光
8月6日	北龙町约会
8月7日	富良野约会
8月8日	滨中海水浴场约会

川原 鲇 ayu kawahara

生日:1月27日	体重:48KG
年龄:15	血型:AB型
星座:水瓶座	兴趣:卡拉OK
职业:高校2年生	声优:广桥 佳以
身高:155CM	

“如果人没有这样那样的梦想，那么每天肯定都会在无聊中度过吧。”

同样是在扎幌市内的大里高校就读，所属也是和琴梨一样的网球社团。



自从小时侯在自家经营的寿司店唱歌并受到好评后就树立下要当一名歌手的梦想，而且最近正在尝试作曲，而且与她在卡拉OK约会时也会比别人多出一首她的原创歌曲。

对任何事情都有着积极的态度，当然也是开朗的性格，和琴梨是亲友。

攻略要点

1: 8月2日在卡拉OK回答鲇提出的问题时一定要选择“对琴梨只是亲戚般的喜欢”。

2:8月3日约会结束时一定要再次约鲇出来。

3:8月10日会得知鲇的一些过去的事情。

4: 8月14日是鲇去选考歌手的日子，务必要去为她加油，不过注意不要带上琴梨同行。

日程安排	
8月2日	与琴梨观光时遇到鲇
8月3日	扎幌约会
8月4日~7日	网球社团合宿
8月8日	扎幌约会
8月9日	小樽约会
8月10日	小樽约会
8月14日	狸小路约会
8月15日	市内约会





佐京 叶野香 hayaka sakyo

生日:4月2日	体重:50KG
年龄:17	血型:B型
星座:牧羊座	兴趣:无(擅长编制)
职业:高校2年生	声优:川澄 绫子
身高:165CM	

"带眼罩的理由？那是因为我不想用两眼一起看这个世界。"

扎幌市内猪狩高校的2年级学生。经常旷课，对世界上所有事物都有厌恶感的女孩子，但是其内心还是非常单纯的。晚上在哥哥经营的一家拉面店——北海轩帮忙。虽然自己说"没有兴趣，什么也不擅长"但是却非常擅长编织，是小时侯从母亲那里学来的。



她的哥哥是原猪狩商业高校的有名的不良，被人称为猪狩的佐京。但从父亲手中接过北海轩的事务以后，就一心用在拉面的制作上。

攻略要点

1:8月6日傍晚来游戏中心的"太空手臂"前可以到叶野香与不良的事件，之后会回到北海轩。

2:8月7日再次来到北海轩，选择"对这里的拉面有兴趣"。之后又会发生不良出现的事件。

3:8月8日，经过一天的行程，叶野香终于考虑出了"半碗面"的注意。

4:8月9日可以和叶野香去室内游泳馆，这里可以由玩家任意挑选佐京穿泳装的样式。

日程安排	
8月2日	须贝ビール初次相遇
8月6日	须贝ビール发生不良事件
8月7日	再次来到北海轩
8月8日	二条市场
8月9日	扎幌市内约会

里中 梢 kozue satonaka

生日:7月29日	体重:50KG
年龄:17	血型:AB型
星座:狮子座	兴趣:COSPLAY、电子游戏、网络通信
职业:高校2年生	
身高:154CM	声优:富口 惠

"真的要说出自己的姓名吗?在网上通信，还是匿名的好啊……"

与琴梨、鲇同属扎幌市内大里高校的2年级学生，而且同样是网球社团的部员，不过经常的缺勤已经使梢成了幽灵部员。



父亲是企业家，所以从小在富裕的家庭环境下张大的她稍微有些任性。最大的爱好就是动画，已经够成为[OTAKU](不明白的话请参看8月份《梦幻总动员》)的级别了，因为非常擅长画技，所以将来志向是当游戏设计者。



攻略要点

1:8月4日外出可以接到电话，之后去点心店购买糖果后可以取回梢丢失的笔记本电脑。之后去四丁目等她。

2:8月5日在拉面店要与"月夜"统一意见而与由子争执，之后选择追赶梢。

3: 8月6日羊之丘观景台上主人公气愤之下教训了梢，二人不欢而散。

4:8月7日开始，每天都会在自己的房间接到梢的电话。

6:8月13日，下午出门就可以再次遇到梢。

日程安排	
8月4日	在四丁目广场出次相遇
8月5日	在札幌车站前
8月6日	羊之丘观景台
8月7日~12日	在家可以接到梢的电话
8月13日	扎幌市内再次遇到梢
8月14日	テイセンホール

春野阳子

声优:佐久1间 レイ

春野琴梨的母亲。在扎幌市电视局做编局工作。家中的事务一切都交给了女儿琴梨。性格有些大大咧咧。



爱田 里子

声优:土井 美加

爱田 惠的母亲，性格非常温柔，又做得一手好菜。但是有些多虑，尤其是对爱田惠更是格外地关心。

爱田 耕作

声优:立木 文彦

爱田 惠的父亲，曾经在东京做游戏设计。之后，由于身体问题搬到北海道居住。



けあふりぃ

声优:千叶 繁

里中 梢在网络上结识的朋友，经常讲一些低级笑话。没有人知道他在现实生活中究竟是怎样的人。



蒼き月の夜

声优:三木真一郎

同样是里中 梢在网络上结识的朋友，扎幌市内猪狩商业高校的二年级学生，性格有些傲慢。





口袋新闻

POCKET EMPIRE

再续《梦幻之星》传说




SEGA 公司早年的 RPG 名作《梦幻之星》，已经确定将会搬上 GBA 的舞台。新版的《梦幻之星》不但把过 1-3 代的故事完全收录，还会做大幅的强化，加入原创情节，让之前玩过的玩家也能有另一番不同的体验。

GBA 版《梦幻之星》将由 THQ 公司负责发行，今年 11 月率先在北美登陆。

行动游戏市场前景看好

知名资讯情报公司 GII 就欧美地区的携带游戏市场动向发表了一篇报告。在报告中指出，在以次世代携带主机与 PDA、手机等行动周边的游戏为主的带动影响下，到 2006 年时预计欧洲将有 42 亿美元、美国将有 30 亿美元的获利。相较于 2001 年欧洲携带游戏获利为 1 亿 500 万美元、美国获利为 2000 万美元，这个数字可以说是有着突飞猛进的成长。

GBA 不能与电视连接?!



曾经开发制作 GBA 电视转接器“TV de GBA”的 GAME TECH 于 9 月 13 日发表了一篇惊吓声明，表示由于最近推出的 GBA 主机由于内部零件的变更，产生了与 GBA 主机接续的排线规格不合，无法使用的问题。

目前 GAME TECH 正在为了解决这宗意外全力调查改进，并提供了一个参考日期供玩家分辨你手中的 GBA 是否对应 TV de GBA-- 在 2002 年 7 月底以前购入的 GBA，基本没有问题；而于 2002 年 8 月以后购入的 GBA，由于内部零件的变更调整，将有可能无法对应 TV de GBA 的使用。

GBA 挥出《第一神拳》



ESP 宣布将于 11 月 28 日发售一款 GBA 拳击动作游戏，故事根据日本人气漫画《第一神拳》改编。游戏中，你可以和一步一起一路杀向拳王宝座，也可以进入循环赛模式扮演原先的对手。在这个模式中，玩家每击败一名角色，就可以把他变成自己操纵的角色，并继续向下一个敌人挑战以赚取点数，当点数累数到一定程度后，还可以制作新的角色展开游戏，实在是很有趣的设计。

《The Recruit》捷足先登 GBA



由知名影星艾尔帕西诺（曾主演《教父》）主演的强片《The Recruit》预定 2003 年才正式放映，根据影片改编的 GBA 游戏却即将推出。这是一款第一人称视角的 3D 谍报射击游戏，玩家将重现艾尔帕西诺在影片中的风采，利用游戏提供的丰富武器装备冲破重重死关，为自己杀出生路。

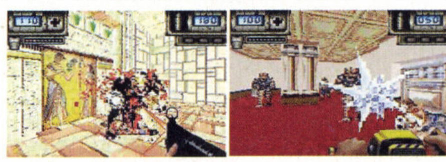
《SEGA RALLY》在掌上奔驰

由 SEGA 开发的人气竞速游戏《SEGA RALLY》系列，自 95 年推出第一作以来，便一直受到众多玩家的喜爱。其最新作已经决定于 12 月 19 日在 GBA 上发售！SEGA 也表示 GBA 版《SEGA Rally》会使用 3D 方式




表现，将 GBA 的机能扩展到最大。游戏除了设有让玩家体验《SEGA Rally》世界魅力的“冠军杯模式”外，还有向时间极限挑战的“竟时模式”，以及和其他玩家共同对战的连线设定，内容可说是非常的让人期待。

《毁灭公爵》占领 GBA



继上期为大家介绍的《毁灭战士》移植 GBA 的消息之后，马上又有一部 PC 上的大人气第一人称射击游戏《Duke Nukem Advance》将登陆 GBA。游戏由 Torus Games 进行开发，Take 2 Interactive 代理发行，现在就让我们先从画面中感受一下它那无与伦比的射击快感吧！

乌娜娜入主 GBA



在 DC、PS2 上以华丽的舞蹈与外星人抗争的《太空频道 5》的美丽女主持人乌娜娜，即将莅临 GBA 与玩家共舞。游戏预计一共有 18 个关卡，并提供双人模式，让玩家可以与朋友一起同乐。

BA 进入《火焰时代》



7 月新闻中我们曾经为大家介绍过一款横跨 PS2/NGC/XBOX 三大平台的科幻动作游戏《火焰游戏》，如今宣布将再追加 GBA 版本，面对龙王越烧越旺的怒焰，大家一起武装起来捍卫家园吧！

GBA 也有了赛车操作器



喜欢玩赛车游戏的玩家一定对各大主机赛车专用操作器不陌生，可是现在竟然连 GBA 上也推出了赛车操作器！这款名为 Rally Boy 的专用操作器，是由 ProPlay 最新推出的一款 GBA 周邊。游戏时玩家只要把 GBA 主机插入方向盘中央，就可以一边观看画面，一面旋转方向盘来进行游戏了。

虽然目前还没有对应这款周边的游戏，但相信 Rally Boy 会针对 GBA 即将对出的赛车游戏做出调整。不过配上这样东西，GBA 还能放在兜里到处走吗？

《风之克罗诺亚》新作 GBA 登场



NAMCO 即将在 2002 年 11 月再度推出一款《风之克罗诺亚》最新作，名为《Klonoa Heroes：Densetsu no Star Medal》。游戏采取动作 RPG 类型，其他内容目前尚不清楚，不过游戏将会在 TGS 中展出，到时将会有更多游戏讯息公布给玩家了解。

GBA 主机色彩样式金色、银色追加



日前任天堂（日本）称，GBA 主机将新增金色和银色两种新色彩。新增色彩的式样主机将于 9 月 27 日发售。加上已经在发售中的另外 6 种色彩，现在的 GBA 主机外壳的色彩已经有 8 种了。



STORY 新西历。地球上的人类因为两颗陨石坠落的损害而一片混乱，人类文明又退回到了21世纪初左右的水平。这之后到了新西历179年，第三颗陨石"メテオ3"落下。经过调查，判明了这颗陨石是人工制造的，并从其中发现了未知的技术"EOT"。人类因此组成了"EOT特别审议会"和"EOT机关"对其展开深入调查。EOT机关的代表者比安·左鲁达克博士从研究结果中查知到地球外的智慧生命体将要入侵的危机，开始了通称"パーソナルトルーパー"的人型机动兵器的开发....

安藤正树：风之魔装机神赛巴斯塔所选中的操纵者。性情直率，正义感极强，体育万能，也是百年一遇的超级路痴，不大会应付女性。

小林 绫：SRX小队的队长，精神力强化型机体R-3的测试驾驶员。责任感极强，性格好胜。

三种全新系统！

新たな時代を紡ぐ魂!!



特殊技能的修得

本作可以消耗"PP（PAILOT POINT）"来修得"援护"或"底力"等特殊能力，而且好像还新增了一些能力，如"インファイト"和"ヒット&アウェイ"等。

机师能力的上升

今次机师能力的上升是可以由自己来操作的，玩家能决定机师的成长方向，培养出自己的最强军团。

武器的替换

本作中，被称为"パーソナルトルーパー"系列的机体可以实现一部分武器的替换，主要是如重型激光来复和光束剑等手持型武器，内藏式武器应该是不可替换的。有了这个系统，可以因应地形的需要进行武器的替换，也能制作出远近皆强的万能型机体，使得游戏的自由度与战略性大增。



莱迪斯·F·布兰修坦因：SRX小队成员，重火力型机体R-2的测试驾驶员，被称为天才。出身于有名的军人世家，性格沉着冷静，爱挖苦人（尤其是龙星）。





主人公　伊达龙星：本作主人公之一，隶属SRX小队，近中距离，高机动型机体R-1的测试驾驶员。热血直率，冒冒失失的家伙，超级的超级机器人狂热者。



南部响介：本作另一名主人公，ATX队的一员，驾驶接近战为主的盖修潘斯特MK3阿鲁特昂赞。表面沉着冷静，内心也是一名热血汉。





艾库赛岚·普罗宁：ATX队成员，远距离高运动性机体，盖修潘斯特MK2改良型百斯利塔的驾驶员。个性活泼开朗，是南部响介的恋人。





NEW GAME INTRODUCTION

机种	GBA	厂商	BANPRESTO	类型	S•RPG	发售日	11月22日



FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

最终幻想战略版 ADVANCE

story

脱离复杂的家庭事件，名叫马修的少年来到了小村庄“St. 依瓦利斯”。在无法适应乡村生活的马修身边，不知何时聚集了两个好朋友，因为性格懦弱而总被欺负的男孩缪特和因为是好胜的优等生而被敬而远之的女孩丽茨。某一天，3人得到了一本记载着古代文字样内容的书，St. 依瓦利斯也因为书中不可思议的力量而变为了他们常玩的游戏“最终幻想”中剑与魔法世界的“依瓦利斯”。就这样，被卷入不思议世界的3人带着各自的愿望，牵挂与疑问展开了冒险。

REGION CREATE SYSTEM（地域作成系统）：本作的地图设置类似于“玛那传说”，并没有固定的设置。玩家在得到“据点纹章”后，可以在地图上自己喜欢的地点进行配置，作成属于自己的世界。

JUDGMENT SYSTEM（审判系统）：在“依瓦利斯”的世界中，是禁止战争与互相残杀的，所有的战斗都要遵循法规“ロウ（法律）”。而且白银的骑士“嘉基”还会监视和裁判每一场战斗，因此活用“ロウ”是左右战斗胜利的关键。

CLAN SYSTEM（家族系统）：“依瓦利斯”的世界中存在着被称为“家族”的组织，他们会提供给冒险者各种任务的情报，，主人公马修也会从他们那里接受任务。

机种	GBA	厂商	SQUARE	类型	S·RPG	发售日	今冬

落霞与孤鹜齐飞

——电子游戏成为高雅艺术载体的可能性探讨

文／精灵使责编／涟漪

有人说游戏会取代电影现有的第一综合艺术的地位，也有人说电子游戏最终会接受电影的招安，现有技术都是为电影的互动化做铺垫。对于这些大胆预测，我的态度是既没有前者的乐观，也没有后者的悲观，因为，游戏就是游戏。

游戏就是游戏，这句话听了无数次也说了无数次，放之四海而皆准的原因，是因为这是一句废话 一 只有废话才不会有人反对。

游戏就是游戏，但游戏只是游戏吗？答案是否定的，因为从来没有一样东西可以单独存在于世上，必然要与其他事物相关相连。

那游戏是不是艺术呢？无论在传统媒体还是在网络，这始终是人们争论的热点。正方认为，游戏在出现RPG这一类型后，感人肺腑、内涵丰富的作品不断涌现，次世代主机的诞生使游戏的音乐、美术达到空前的高度，称游戏为艺术毫不为过。反方观点，游戏是人为的功利的取悦大众的商业化产物，没资格进入艺术的殿堂。

我对此的看法还是中庸，两方都有对的地方和不对的地方。

什么是艺术？笼统地概括，就是能使人内心得到美感，体现作者匠心的东西。后一点常常被人忽略，其实光是美感是不够，好比一只夜莺的叫声无论多么动听，也断不能称之为艺术。而如果一个人能把夜莺的叫声模仿得栩栩如生，那就是艺术了，因为和夜莺歌声这种自然存在的东西相比，人类花费了心思，付出了感情。所以对一个游戏来说，即使抛弃剧情、画面、音乐的外壳，游戏本身巧妙的设计就是一件艺术品 一 正方的错误在于认为游戏是艺术的根据是有感人的剧情，动听的音乐，精美的绘画之类。

有人用任氏的游戏机是玩具的观点来反驳游戏艺术论，其实正因为游戏是玩具，所以才是艺术 一 艺术本来就是人在温饱之余创造出来用来娱乐的东西。然而无论用怎样冠冕堂皇的籍口，多么慷慨的言辞，也不能否认一点，那就是艺术有高低雅俗之分。阳春白雪是艺术，下里巴人也是艺术。但下里巴人就是下里巴人，唱的人再多，也永远高攀不起阳春白雪。高雅艺术与庸俗艺术虽然同样可以使人得到精神上的享受，但分别在于，庸俗艺术只是停留于感官的刺激，而高雅艺术则能陶冶心灵，净化灵魂。

现在流行一个词，叫"眼球经济"，谁能吸引消费者的眼球，谁就是赢家。铺天盖地的广告攻势，煽情的剧情，浮华的音乐，精美的画面是厂商吸引玩家眼球的不二法门。当玩家买回去尽兴之后发现这个游戏没什么值得发掘之处的时候，厂商早就开始了新一轮的烧钱攻势。在这种快餐文化的浮躁心态下，电子游戏能否成为高雅艺术的载体，脱下肤浅的帽子呢？我的看法是可以的。

任何一件作品，无论怎样浅薄、功利，都会有着作者自己的东西，想表现的东西，与众不同的东西。所以，你只能说这件作品庸俗，而不能说这件作品从来没有高雅的可能 一 我这样说好像有点强词夺理。

所以游戏也是有资格，有能力成为高雅艺术的载体的（本文的观点旨在讨论游戏能否成为高雅艺术，不是说游戏一定要成为高雅艺术，游戏并没有这种义务），但为什么我们只是听到把游戏定义为庸俗肤浅的声音（甚至我们自己也在怀疑），为什么尽管现在的电影市场是以商业片为主导，但能发人深思的作品、能载入人类文艺史册的作品也是不可胜数，而在这方面游戏拿得出手的没几个？抛却一些主观、片面的东西，我认为使游戏成为高雅艺术载体的阻力主要有：

1. 现有技术的落后。不要夸耀你的CPU有多快，不要夸耀你的彩监有多清晰，不要夸耀你的5.1声道有多动听，这些对要在游戏中表现艺术来说还远远不够，或者应该说，现有技术还不能使游戏制作者心无旁骛地钻研游戏中深层的东西。当A公司说他这部作品的剧情多么感人的时候，B公司却说，在他的游戏中，所有NPC都有自主思维，你对NPC所说的话，所做的事他们都会记在心里，与你做初步的交流，游戏中的物品可以对你做成真正的视觉、触觉、嗅觉。而你只有买一套游戏的钱，那么你愿意选择A公司还是B公司的产品？显然，你会尝试新的东西。不过，你会说，技术的进步是没止境的，难道游戏就是这样永远只追求技术？这个，比较一下PS时代和PS2时代的游戏就知道，现在单靠多媒体技术已经不能吸引玩家，彼此都在开始追求一种叫游戏性的东西，这就是成熟的进程。

2. 过分的商业化。游戏，从策划到发售都是一个彻彻底底的商业过程，目标只有一个，赚钱。要赚钱，就要赢得更多的买家。而游戏这种商品有一个与其他商品的不同之处就是，它几乎是一次性销售的。这和书或者电影不一样，十年前一套《水浒传》卖四十元，今天《水浒传》仍然是四十元；《大话西游》在香港和大陆首映时票房极低，几年后却得到普遍认同，每放映一次必观者如潮。所以即使只是从功利考虑，其他文艺作品的作者还可以期望他的作品能在日后得到认同。但游戏就不行了 一 你愿意经常为十年前的游戏花上与买新游戏同样的钱吗？一个游戏，根据它第一个月的销量就可以把总销量写进计划书。所以厂商们不敢轻易让制作者玩弄艺术，宁愿老老实实地迎合当前的市场。

3. 形式主义的泛滥。DQ7和DQ1的发售相差十几年，主机也换了好几代，画面由点阵变成全3D，音乐由简单的音符变成优美的乐曲，但内核的根本基本没改变，一样的踩地雷，一样的单线流程，一样的"勇者斗恶龙"。好比一只用了十多年的船，大家都无视其中日见腐烂的木头，继续使用它来航行，美丽的雕刻加了一个又一个，彩漆涂了一道又一道，却忘了加固船身，总有一天，一个小风浪就把它冲散了。

不过希望面前，阻力永远是小弟弟。与电影相比，要成为高雅艺术的载体，我认为游戏至少有以下几点天生的优胜之处：

1. 高度的投入感。这是最重要的一点，我们在看其他文艺作品时，我们也会自不然把自己代入其中，获得一次感情经历，从而得到快感，然而这种投入是需要极高想象力才能完成。游戏就不一样了，你完全是直观地投入游戏世界的，它不需要你做过多的分析和判断，只要你操纵主角，就能直接参与那个虚拟的环境，游戏的世界观通常比较绝对化，理想化，感情化，有着比现实世界更集中、更浓重的是非观、审美观，你会产生你就是主角、主角就是你的错觉而流连忘返。这时候的游戏艺术是比较非功利的，直观的，感情的，趣味性和娱乐性极高。这种高度的投入感是装载其他艺术的温床。例如你玩到一段悲剧的时候，就会有一首忧伤的音乐与之相衬。这比单纯看一个悲剧故事，听一段忧伤音乐，印象显然要深刻得多。

2. 强烈的慰籍力。在现实中，你是一个必死的凡人，你只能体验一种人生，你有太多的梦想、抱负、不平和怨恨。然而所有这些，你都可以在游戏中得到体验，当然在其他文艺作品也可以，但那是以第三者的眼光来体验，在游戏中你却可以亲自操刀，飞天遁地，除魔灭妖，统治天下无所不能，用以慰籍现实中的不快。越好的剧本，慰籍力越高。主题高雅的剧本，自然就可以像其他艺术作品一样陶冶性情，净化灵魂，这对有志表现自己世界观、人生观的文艺工作者有很强的吸引力。

3. 畅快的成就感。这点也是从游戏的投入感而得来的，看一部《007》，你会赞叹主角高深的智慧，惊人的技术，却从不会想过这会与你有关系。而当你在游戏中，通过努力，取得胜利的时候，你是多么的欣喜、欢快和自豪。但如果这一切是在一堆马赛克下进行的，这种成就感就会减弱 一 人的"贪欲"是没止境的，对画面的要求会越来越高，这除了需要计算机技术的进步外，还需要讨人喜欢的绘画艺术。换句话说，游戏可以促进绘画艺术的进步。

总的来说，游戏是一定成为能与电影并驾齐驱的综合艺术的，这点我们要有信心。

很欣喜的，我们渐渐看到了《莎木》，《寂静岭》等一批发掘灵魂深处的作品浮出市场，其中的音乐、绘画既能和游戏丝丝入扣，又能单独成为经典（其实游戏所能搭载的艺术是很多很多的，绝不止文学、美术、音乐几种，只不过这几个比较突出、典型，我在说这三点优胜之处时举了三个例子，也并无分别对应之意）。这就是进步，这就是游戏进入高雅艺术殿堂的开始。

即使甚至真的已经有了成为高雅艺术经典之作的游戏出现时，旁人对游戏还有误解、偏见，我们也不用急于解释，《红楼梦》本来也是耻于士大夫的 一 当士大夫们都灰飞烟灭的时候，《红楼梦》却能耸立在世界艺术之林。

游戏与高雅艺术结合时"落霞与孤鹜齐飞，秋水共长天一色"的美丽景象，我衷心期待着，因为这是我毕生的梦想……



机种:PS2　厂商:GLOBAL.A　类型:SLG

作者/石田　责编/金带刀

本作是一款以反派为主角的游戏与《影牢刻命馆》系列玩法基本一致。虽然作为同一类型的游戏，但原创要素是绝对不可缺少的。《恶》中新加入了类似于保镖的一种用心棒的选项，这一设定为本作增加了不少活力。试想一下身后跟着一大群马仔，看到不爽的人就大喝一声"弟兄们给我上！"不管结果如何这种当老大的感觉还是比较爽的。

陷阱类型:

这是在下打穿之后的一些关于布置陷阱的心得，这里主要介绍3种实用的布置类型。这3种类型都是以"落穴，滚石，捕兽夹，大筒"四种陷阱为主，还有其它很多种放置的方法可以使用，这就要靠广大玩家自己去摸索了。

(1)引诱型:

顾名思义就是将自己作为诱饵，引敌人来上当。这种陷阱多放置在道路狭窄的地方，道路最宽不可超过2格，否则下的陷阱过多，开销太大很影响总评的分数。摆放的位置是在一段道路的两端各安放两支名为大筒的机关，将发射位置朝向中心，也就是形成对射。中间留出几个格位来放置捕兽夹，一定要将捕兽夹填满整个道路，这是扭转局势的陷阱，一定要熟练使用。这种类型的陷阱不管敌人从那里进入都会先踩到陷阱发动装置，这样大筒就会根据级别向它发射不同类型的武器。一定距离射出的东西不会立刻打到敌人身上，敌人还是有机会闪开的。可由于敌人不停的向前移动，所以就会踩到捕兽夹。捕兽夹会立刻夹住他，这样所有的武器都会打中敌人，反复几次大势可定。如果你想增加连击数可以在号大筒的后面各放一个落穴陷阱，这样不仅增加了连击数还为你多创造一个逃跑的机会，布置引诱型陷阱具体图例如下。

大筒1号//捕兽夹//2号陷阱触发位置//捕兽夹/1号陷阱触发位置//捕兽夹//大筒2号

(2)循环型:

此法多用于墙角、屋角，只要可以转圈跑的地方都可以布置。方法如下:首先在墙角放下一个捕兽夹，用来延长你逃跑的时间，在捕兽夹前放置一个触发位置，尾随其后再放置一个捕兽夹，接着是大筒，后排是落穴，但只能放置在宽度一格的通道，否则这就是浪费金钱的行为。循环型多为连击用做最后一击比较合适，需要注意的一点是不要跑出自己所设计的机关和进入的位置也不要带任何护卫。

(竖)(横)捕兽夹//大筒触发位置//捕兽夹//大筒//落穴

注:(横竖都方法一样)

(3)消耗型

此法是大量消耗敌人体力的方法，多用于宽大的场地如第二关的长屋中。虽然放置多为小型陷阱但数量极多方便逃跑，且造价低廉。布法如下:适用于宽大的场所，如3个格宽的场地，将滚石放置在最前端要连放几排。后面放置大量的梅级落穴。

滚石3排//落穴3排

如果配合循环型陷阱一起使用得点分数会增高，也可不用。

剧　情

故事发生在江户时期，江户浅草的南町奉行也就是我们的主角腹黑主水之助助兵卫，是一个非常喜欢钱的代官。为了钱财可以不择手段地欺骗压榨百姓。有过无数的英雄豪杰都曾经来到过他的府上妄图惩罚这个贪官，可是只要到他府上走过一遭的人没有一个再能活着回来。又是一个好天气，助助兵卫与他最可靠的朋友大黑屋金次坐在代官所的阵屋中喝酒谈天，"代官大人，我们这个月的例钱收上来了，这是50两还请代官大人以后多多照顾一下大黑屋的生意""哈哈哈，没问题交给我好了"助助兵卫收钱时的心情总是特别的好。突然一个炸雷般的声音在耳旁响起"在下柳生十兵卫前来惩罚贪官"一句话吓得正在兴头上的助助兵卫急急忙忙的用手盖住了钱箱……



(1)代官屋邸

敌人是一只眼的柳生三严十兵卫，由于第一关只是让玩家感受一下游戏的风格，所以几乎没什么难度。对于玩过《刻命馆真章》的朋友来说系统应该并不陌生，如果没有接触过那就要花时间练习一下系统了，好在指令不多上手很快。

建议采用"引诱型"陷阱，但是第一关并没有钱



开发大筒，所以大筒的位置用落石来代替。要注意中间不要放置任何陷阱，落石的有效距离是一条直线，如果触发会不停地向前滚去所过之处将引发所有在地下的机关，所以不要在中间放置否则就是浪费。门口也不要忘记随便雇几个人，只要吸引一下敌人的注意力即可。将"引诱型"陷阱放在必经之路上再加上几个捕兽夹就可以轻松解决，最好本关将3种类型的陷阱全都试过一次达到完全熟练使用。

(2)长屋

八百八的奉行是神田三河町的半七，他一向以能破要案的名气活跃于八百八的长屋附近。听说有一个贪官要从此路过，自然是不能放过这个机会。"一定要为民除害"他心里这样想道。

本关道路情况比较简单，只有一大一小两条路可以进入。所以使用"消耗型"陷阱布满两条路，地图左上角的两间相连的长屋中布下"引诱型"陷阱。敌人



出现的位置是在地图的正下方，要在门前放一些守卫，自己移动时将身后跟着的侍卫就留在原地，免得让他们乱动踩中了自己设下的机关。最注意的是留出逃跑的时间，一但半七冲了过来自己还是先退避一下，叫小弟们上好了。

(3)奉行所

"什么，神田半七死了？"南町总奉行大冈越前守忠相惊疑的问道。自他来到江户的那一天起就没听说过神田会失手"难道有什么阴谋在里面吗？我一定要自己亲自去看看，如果真是有什么违法的行为那么决不原谅！"

敌人会在地图的正上方出现，大冈越前守带领着两个手下沿着地图最右边的夹道里向你的本阵方向移动。在这条夹道中布下"引诱型"陷阱，等他们走过来送死。如果门口你安排浪人的话就不用在本阵附近布下一排落穴，否则还是布下以防万一。只要陷阱的



数量足够，5分钟之内就可解决战斗。

(4)吉原

"哈哈哈~~~~~太高兴了，居然打倒了大冈"助助兵卫十分高兴的喝着碟中的酒。"大冈一死南町总奉行的位子就是您的了，现在您可是控制了半个江户城啊！"大黑屋金次捧着酒瓶道。"一定是菩萨保佑我~~~~~哈哈哈哈"，"不要笑的太早，我远山金四郎前来拜访！"楼下一个背上有纹身的男人高喊着。"啊，远山的阿金！！"助助兵卫原本放松的神经一下子又

紧绷了起来。

本关的场景看上去很复杂，其实很多地方用不到。敌人出现在左下角所以6个守卫是必须要放的，任何等级种类都可以。中间桥两边的拐角处可以放置几个“循环型”陷阱，两边也要布满。桥的中间应该使用“引诱型”陷阱，只放一排即可。由于只有一条桥连接两处，敌人肯定会穷追不舍。将敌人领上桥，和其绕“8”即可全胜。

(5) ザ•おび回し！



一个转腰带的小游戏，要不停的练打左右。注意不可以使上面的气力槽转满，还要保持很高的速度。此关可反复练习，只要不接着玩下一关本关可以重复赚钱。最好将4种主要使用的武器都升满级再到下一关去玩。

(6) 墓场



大黑屋金次满面赔笑对助助兵卫献着殷勤：“代官老爷真是厉害呀！远山金四郎出了名的难对付，您居然几下就收拾掉他了，在下实在是佩服佩服”。“我有那么厉害吗？呵呵，不过近来杀的人也是太多了一点，还是尽快把他们处理一下吧！要在夜里秘密的进行不要让其他人知道。”大黑屋阴险地回答道：“是，代官老爷，墓场方面我已经安排妥当了……”

の く五姐妹京都的隐秘初登场。本关第一次与多人进行持久战，所以抓紧时间在交通要道上多布些“引诱型”陷阱，在四个角处布下“循环型”陷阱。由于是持久战，有必要多布一些可重复使用的“引诱型”陷阱，在几条小路的必经之处一定要放上一个落穴陷阱以便逃跑之用。此关时间较紧，一定要抓紧时间宁可不要护卫也要完成陷阱的工作。



(7) 寺

“你是说长谷川平藏吗，他不是一直在抓火盗吗？现在怎么也管起我的闲事来了！”“不过我还是那句话：只要你敢来，我就叫你有来无回！”

三人一队同时出现也几乎一同行动，出现地点在右下角。中间的场景非常宽阔，比较适合放排护卫。上到2楼的道路只有左右的楼梯，在2楼的楼梯入口处布满“引诱型”陷阱，一定要多布些将两边进入里面的路堵死。本关的AI不知为什么出奇的低，只要敌人踏中2楼楼梯口处的机关就会一直在那里转下去到死为止。如果还不放心的话就在狭窄的入口处安放几个捕兽夹好了。

(8) 大佛地下回廊



江户时代最有名的小偷石川五佑卫门前来拜访，助助兵卫的不义之财终于被小偷惦记上了。可是以助助兵卫的本领小偷最多也只能“惦记惦记”而已……

敌人会在正上方楼梯的最顶端处出现，然后会顺着楼梯一路走下来。所以在每一段楼梯口都安放2名守卫，这样十分有助于拖延时间。本关进入本阵的道路只有两条：一条是两格宽的大路，另一条是一格宽的小路。这两条路都要用“引诱型”陷阱封死，其余的道路不用去理会。只要守好这两条路口，剩下的就可以等着敌人自己去死了。

(9) 宿町场



“太感动了，新选组也会出现在这里。不过既然敢来挑战我的权威，就算是新选组我也不会放过你们的！”

本关敌人非常之多，得消灭一队又一队，所以在重要路口多布下可以长时间使用的“引诱型”陷阱。



在本关的三座桥上，只要占领那里并藏好自己，就可反复利用桥的功能让敌人不停的来回于桥上。敌人会出现在左下角和右下角的大门处，所以那里务必要多放些守卫。一个门放6到8个守卫即可，在一切必经之路布下机关后等着消耗战的到来就行了。

(10) ザ•天井突き



本关又是一个奖励关卡，可以赚些钱开发新武器。玩法是在60秒内制中来偷袭你的忍者三次，比较简单但许多时候要靠运气。当木板刚一晃动时你扎向左边，左边的机率比其它几块板子的机率要高些，其他的就只能靠运气了。另外，30秒内完成可以得到50000两。

(11) 合祭晴明神社

“连神明的香油钱你也不放过啊！”“啊~~~~哈哈哈”助助兵卫满心欢喜的盘坐地下数着刚刚从箱笼里榨出来的金币。忽然，一个幽怨的声音飘进了他的耳朵“助助兵卫~~~~你冒犯了神明~~~~拿命来吧！”敌人就是平安朝最有名的阴阳师安倍晴明，为了保命助助兵卫又得对付安倍晴明。

本关敌人会出现在正下方。厉害的是安倍晴明会分身成为2个，一真一假。假的死后会被真的复活，比较麻烦，所以一定要认清。开始游戏后右边那个是真的，盯住他即可。在陷阱方面比较费神，一定要抓紧时间：地图左边的长屋夹道要用大量小型陷阱封死，还有神社的门前香炉处也要用捕兽夹封住，最后就是用“引诱型”陷阱，以右边地图为中心布置“引诱型”陷阱。门口是必经之路都要注意，还有不要被敌人两头堵住。如果被堵住了就要从大殿中跑到屋外去，这就是封死大殿门口的原因。

(12) 太多肉丸

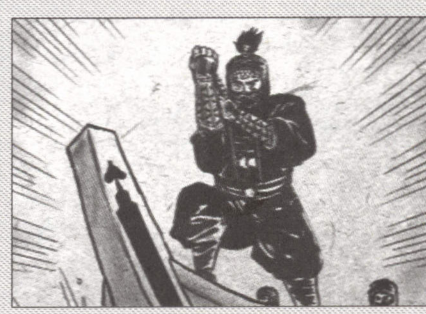


“代官老爷你看这里！”金次用手指着一张发黄了的地图。“埃及，那是那里呀？”助助兵卫喃喃的问着“这里是全世界财富的仓库啊！”“什么?！全世界的财富！”助助兵卫睁大了眼睛。“好~~~~既然是全世界的财富，那么值得我们去冒险，我一定要把全世界的财富得到手。来人啊，准备船！”

本关是忍者第一次登场，一共三位，为首的是服部半藏。对付忍者就不用谈布陷阱的技巧了！因为忍

者识破陷阱的机率实在是太高了，尤其是服部半藏几乎什么都踩不到，所以只有强攻地图的右边的一条直路。先从船头到船尾布满松级大筒，由于敌人出现在正下方所以还要在出现地点附近安排一些高级的护卫。等到他们杀完所有的人时主角再出现，然后就一直向船头跑去。虽然服部踏不到机关可是他的手下却踏得到，松级大筒是范围攻击所以一起连半藏也打了。如果他们冲了过来，再迎着他们跑回船尾。他们会继续追赶再吃一遍大筒攻击，这样估计连神仙也活不了了。

（13）洋馆



通往埃及的道路是漫长的，长途跋涉后助助兵卫终于来到了外国。国外的一切都让助助兵卫感到惊奇。“代官老爷咱们今晚就下榻在这里吧！”大黑屋金次边说边用手指向面前的豪华别墅。别墅虽然豪华但总是让人感到有几分阴森……

洋馆的地形比较简单，前后两个回廊中间一条直路。敌人是著名的天草四郎时贞，这家伙有使死人复活的本领，而且他杀掉多少人就会复活多少归他调遣的怪物。为了避免给自己带来麻烦尽量不要在门前安置护卫，消灭他仍然是要依靠陷阱。他出现的位置是正上方回廊处，由于上下都是回廊所以在上下两边都要布满“引诱型”陷阱，战斗开始后带领手下先藏起来，等待他在移动时慢慢触发机关。总之他下来后你就转到上面去，他追过上来时你再跑回去几次之后便可获得胜利。

（14）白基地丸



非常恶搞的一关，完全模仿机动战士里面的情节与对话，只是对手不是机器人而是换成了叫雷电的相扑，非常有黑色三连星的感觉。

要注意的是三个敌人会出现在右上，左下，右下三个方向，所以本关较难应付。在三个地方下机关时间会十分紧张，首先在它们出现的地点附近安排高级的忍者2-3名，后再利用此地可以循环使用的特点，布置“循环型”陷阱，要将所有的路口都设下“捕兽夹／落穴／大筒”这样的机关。只要3处都完成就可以站在安全的位置欣赏战斗了！

（15）ピヲミシド



终于来到了埃及，经历了千辛万苦之后传说中的宝藏就在面前了。“打开它全世界的财富都归我所有了”正当助助兵卫挪动这最后的大门时意想不到的事情发生了……

本关敌人为三名，出现地点位于金字塔的最顶端。将战线放到从上数第二层的回廊上，用“引诱型”陷阱布置整条通道把第二层围成“口”字型。敌人的速度很快，一定要在其出现处安排几个高级的护卫。只要拖上30秒钟时间再和他比赛绕圈，胜利就会必然到来的。



（16）サ·乱心斩り！

本关是最后一个小游戏，助助兵卫挥刀砍人越多越好。本关只能进行一次所以一定要抓好最后赚钱的时机，如果有连打的手柄就打开它，没有就受点累吧！主要技巧就是“快”，你按的越快越好。全部斩杀敌人后会获得60000两奖金。



（17）大名宅邸

“居然欺骗我~~”助助兵卫回到了江户后气呼呼的嘟囔着，原来这张地图是假的，还骗了他跑了大半



个地球。正在这时一个小厮从外面跑了进来“代官老爷，代官老爷大事不好~~~~赤穗藩的浪人们杀进来了！”“什么！~~~敢来找我助助兵卫的麻烦，来人啊准备机关”正好拿他们消消火气。

敌人会在正下方出现，而且是五个人同时行动。门前要放大量的高级护卫拖延时间，好在本关的地形简单几条主要的道路构成一个“丰”字型，技巧是在每个十字路口处用大量的“引诱型”陷阱堵死，其余的每个路口一定要用落穴封住，然后躲好等他来追就行了。

（18）江户本丸

呜~~~~~~呜，终于走到这里了，再走一步就要得到天下了，站在助助兵卫身后的大黑屋金次激动地哭了起来。只要拿下江户本丸天下就是助助兵卫的了，最后的一战终于拉开了序幕。



对手是水户黄门和他的两个手下，敌人的速度又快HP又多，这是本作最困难的一关也是最后一关，所以有钱就尽量花吧！敌人出现的位置是正下方，每个人都不是省油的灯，门口尽量多放高级护卫，中享



的大十字路口十分适合“引诱型”陷阱的布置。房屋中左右两边是狭长的通道那里也是设置的好地方，边走边设下陷阱一个大循环下来估计钱就花的差不多了，但再穷也不要忘记挤出高级护卫的钱，切记！水户黄门本身识破机关的能力非常高，几乎不会触发陷阱。想他中招只有让他看见你，当他看见你时的一瞬间会放松警惕。所以先等他那两名手下死了后再去接近他，带他入陷阱。

……接着就是等着看结局了慢慢欣赏吧！



KOF2000研究

•机种：ARC&DC
•厂商：SNK

K.O.F.2000 因 striker（援护，简称 st）系统的加入和强化，使其在 KOF 系列中显得格外耀眼。借助 striker 的攻击，主力队员能够巧妙地把本来分开的招式组合起来，形成强大的连续技。连续技正是 KOF 系列的精髓所在，而在 KOF2000 中，可以说发挥得淋漓尽致。

首先介绍 kof2000 援护系统的基本知识：

以下情况可以呼叫 Striker（按 BC）：

•攻击中[通常技或必杀技]
•通常投[1Pow 消耗]
•解拆投技
•倒地前[在能够受身的情况下]

在有 1Pow 以上的情况下进行挑拨，能增加一个 ST Stock（援护点），不过要以消耗 1Pow（能量点）为代价，而且挑拨过程不能中止，每个角色完成整个挑拨过程所需的时间是不同的。

前 C/D，后 C/D 等普通投技后，可以使用 st 的追加，因为所有援助的作用和效果都是一样的：普通投技后，只要你有一个援助点，一个能量点（有的角色投技，只用掉一个援助点），就可使用 st 把对手打起，对手浮空，我方能随意追打。用 C 投，对手被打浮空，往我方角色飞来；用 D 投，对手被打浮空，是远离我方，追加一般需要往前跑。

KOF2000 最大的特色就在于援助的使用，所以，


KOF2000 援护专题：@lori

要掌握 KOF2000 得从掌握援护开始，接下来，我会以连载的方式，把 kof2000 中常用的，强大的，有特色的 st 剖析，跟大家一起讨论，进行总结。

援护 @lori 的使用率相当高，能与援护 Seth 相提并论，当属于 KOF2000 最强援护之列。其主要特点是出招速度超快，打击的范围广，过程时间长！

先让各位了解援护 @lori 的攻击方式[Action]：跟随自方角色位置出现，百合折后再使出爪栉，爪栉能够击中浮空中或倒地中的对手，可追打。

@lori 出场速度极快，应该是 2000 出招最快的一类。正常来说，这样的出招速度，我们是不能反应过来的。也就是如果你不知道我方要放 st，而没有防守，然后看见 @lori 出现了，一般是不能反应过来而去防守成功的。打击范围很广主要表现在：从我方后面出现，横向跨越一个屏幕；纵向是一个半人的身高。所以，范围接近半个屏幕，是 2000 所有 st 中最广的。整个过程，有所停顿，耗时长，给了我方判断的时间，来进行追打。

分析如下：中了第一 hits 的对手在空中，但是不能追打；此时 @lori 和对手的动作稍有停顿，我方能在这个时间轻易的正确判定，对手是否存在被攻击判定，我方是否存在攻击判定，然后再作出相应的对策，



例如快速前跑，接近对手，以便对下一阶段进行操作。接着 @lori 以爪栉命中对手，这是第二 hits，命中的同时和对手浮空直到落地之前是能追加。只要你能在第一 hits 的时候做出相应的对策，所有中上段攻击都能继续追打！这里需要指出的是，爪栉（第二 hits）攻击离地面越低的对手，对手向上反弹就越高，当然最高也就是一个半人身高；而攻击着地的对后，则是着地时间越短，反弹越高，越长就越低，更长也就不能攻击了。知道这点的目的是，把握 st 的使用时间，来为自己创做更容易追打的机会。

对于援护 @lori 的攻击，我方主力能进行追打的就是爪栉后，直到对方着地之间。若我方角色离敌方版边只有一个半屏幕宽度左右，对手的距离我方很近，当然直接进行追打。若我方角色离敌方版边超过一个半屏幕宽度，第二 hits 击中对手，离我方有 4 分之 3 个横向屏幕，这属于远距离，那么只能用远程导弹攻击了 ^^. 例如：较快速的飞行道具（Mai，Yuri，Robert，King，Takuma，Athena，Bao，K' 的飞行道具；而八神，Terry 等的低段攻击飞行道具不行！），较快速的中上段横向攻击（包的下后 C 等冲向对方的），出招快速的超杀波（Mai，Kasumi，Joe，Terry，Ryo，Robert，Takuma，Bao），横向攻击的超杀撞击（K' 的热动，Shingo 的下前下前 a/c 等）。

在连招中放援护（最后给出连招列表），对手当然要中，若不是，对手一般不会中的，所以，我们怎么让 st 击中对手。使用 @lori 有个技巧，利用他速度快：如果对手不能判断应该防御哪边，那就几乎必中 st，所谓防不胜防。对全角色来说都通用的是，当我方角色跨过对手中线的时候放 st，对手就很难防御。因我方跳过对手，到达另一边，对手的防御方向应该相反了，只要我方不攻击，对手是不能防御的。这里说的跨过是任何跨过方式。跳跃是所有角色通用的；某些角色的瞬间移动也行，也是最有利的方法，瞬移存在无敌时间！！象 K'，他和 @lori 就是经典的配合，极为常用！极为好用！可以这么说，选择 @lori 为援护的，主力中就有 K`！

@lori 由于出招速度快，而且横跨一个屏幕，所以，其还具有一个优点：补位！一旦自己进攻没有成功，而出现破绽（无论在哪个位置出现）我都能方放 st，来补救一般情况，对手见我方还有 @lori，他就算看到你出现大破绽也不会轻易冒险的。我方也能抓住对手这个不敢妄动的心理，就算自己出了破绽也不一定要立刻放援护补救。

经典组合：K'，Kyo，Benimaru，Jhun 等。

最后以列表方式给出某些角色跟 @lori 的连技，有表演性的，有常用的（本人常用的，当然也是实用的，易用的，以下用"常"字作标志。

说明：

下列连招均以 1P 为准：a，b，c，d 分别为轻拳，轻脚，重拳，重脚；J 表示朝对手方向跳跃，加上方向（向左跳跃←J；向右跳跃→J），则按照方向指示跳跃；kua（跨越）代表我方主力跨越对手中线，当我方跨越了对手中线后，那么我方就在 2P 位置了，[前]就要以相反方向表示了（象八神庵的百合折这类逆向攻击，之后方向也要相反）；[am] 表示 Amor Mode（装甲模式）；[cm]表示 Counter Mode（反击模式）；sthit 表示 st 攻击；()*n 表示括号内容能无限重复；特别指出的是 st Seth Upper 攻击的同时，我方主力能进行一次攻击，表示：sthit（我方主力的攻击招式）；之后对手受到 Upper 的第 2hits 攻击而浮空，我方主力继续能攻击；象草薙京的 26a26a 为荒咬，九伤；而 26a 26a（注意两次 26a 中间有空格）则为两次荒咬；c (2hits)表示站立 c 攻击为两 hits；

Andy：Jd c ←↓→a ↘a Jc bc ↓←↓→b/d/bd (常)

Athena：↓b ↓b ↓b bc ←↓→c ←↓→a ←↓→d →→↓←→↓←a

Bao：Jc c →a ↓←c bc ↓←↓←a/c/ac(常)

Benimaru：Jd d ↓←c bc →→J ↓→↓→a/c/ac (常)

Hinako：Jc ↓b b →b ↘a ↓←a bc →→ ←↓ →←↓→b/d/bd

Jhun：→d bc →→J↓b*↓ J↓b*↓ J↓b*↓ cd bc ↙J↓b*→，←↓→←↓→d

K'：↓b b ↓→c →bbc ↓→↓→a/c(常)

K'：Jd c(2hits) →↓→c →d bc ↓→↓→a

Kim(敌边)：↓b ↓a →a bc ↓→↓→b J↓→d ↓ ←b ↓8b

Kim：Ja(kua) ↓a ↓b →a ←↓→b bc →ab ←↓ →←↓6b ←↓→Jb →↓←→

Kim：Jd ↓b ↓a ←↓→←↓→c Jcd bc ↓↘→Jb ←↓→←↓→c →↓←→d

king：Jd d ←↓→c bc →→J(kua) ↓←↓→bd

Kyo（敌边）：Jd c ↓→d d →↓←bbc ←← ↓→dd ↓→d d ↓→a↓→ad bc(kua) ↓←d d ↓←↓→ a/c/ac

Kyo： ↓b ↓b bc ↓J ↓→d d →→ ↓→bb ↓Jd bc ↓→dd ↓b ↓→a↓→ab bc(kua)↓→dd →↓ ↘b

Kyo：Jc c →↓←c ↓→c bc →→ ↓→dd →↓←b ↓→a↓→ad bc ←← J2c ↓→d，d...

Kula：↓→c Jc c →a ↓→a bc →↓←→↓←ac

Mai：Jc c ↘b →↓←b →↓←a bc ←↓→←↓→C

Mary：Jd c ←/→a ←→b bc ←↓→c →↓←→↓ ←b(常)

Ralf：Jd ↓a ↓a ↓a ←→c bc →→ ↓←↓→b/d

Shingo：Jd c ↓→↓→c Jd bc sthit (↓→↓→c) ←↓↙d

Vanessa：Jc(2htis) c(2hits) →a(2hits) ←→a

KOF2000 援护专题：Seth



Jcd bc sthit(←→a) Jcd

KOF2000 里，使用 Seth 为援护的玩家是最多的，这尽管是不完全统计，但是从各方面的朋友中得知，情况就是这样。原因应该就是 Striker Seth 的综合实力强，能跟本作里面所有角色打出一招死（关于 Striker Seth 连招录象合集，我已经完成，请到 www.fighteden.com 下载）(待续)

作者：TERRY　责编：SHINING



捉猴补完计划

捉猴 2 是一款清新有趣的休闲游戏，难度不高，即便是游戏初心者也很容易从中找到乐趣。故本文只对游戏做一些深入的探讨，希望给大家带来新的发现。

第一话　小游戏全攻略

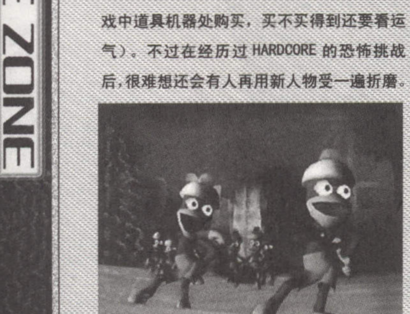
小游戏的水平不俗，每个都可自成一款新游戏！

1. DANCE DE BON!（主线进度 40%可购入）

简介：类似跳舞毯或 beatmania 的音乐游戏，用左右摇杆控制猴子的左右手，按照箭头方向和音乐的节奏、在箭头和鼓（两鼓槌之间）处在同一水平线时击鼓。一段音乐完成后，会有猴子"音乐家"评委为你打分（即兴?），决定你是否通过。每通过一关后，会开启下一难度，然后下一歌曲，然后下一模式（HARDCORE）。

在普通模式不击鼓的间隙以及自由模式中，可以用两个摇杆自由控制猴子的双手，随意地做出各种动作，摆出你希望的 pose（非常有意思的设定，你可以边打鼓边跳舞、边向猴子观众们飞吻、拍手等等），不知会不会有加分。台下的猴子观众们也会根据你的表现做出回应，时而欢蹦乱跳，时而静坐，时而投掷杂物。

当完成两个模式全部歌曲和难度后，菜单 play 项的最后会增加一项，新人物 pink 可以选择（新人物不会马上出现，要到主游戏中道具机器处购买，买不买得到还要看运气）。不过在经历过 HARDCORE 的恐怖挑战后，很难想还会有人再用新人物受一遍折磨。



2. Dodge Soccer、FootSaru!

简介：原创的 5 对 5 足球游戏，非常好玩，欲罢不能。规则很简单，把球踢进对方球门内得分。随着球的种类不同（炸弹、刺锤、香蕉、2 分球、3 分球等等）、猴子的特点不同，游戏过程变化无穷。

在主游戏里捉住的猴子均可成为你的球员（多达 300 只哦），猴子的特点由数据清楚的表示出来，在使用时要合理选择与搭配。暴力是被允许的，被侵犯的猴子各项数据都会下降，换猴也是必需的。通过猴子头顶的灯的颜色可以方便的看出猴子的状态：蓝色正常，黄色疲劳，红色就快完蛋了。

游戏的操作一如既往的很有新意，而且设计的相当合理而且简便，玩的时候会很投入。最让我感动的是球员 AI 及游戏平衡性的设定——无球队员的跑位令人满意；猴星们的动作相当丰富，头球、铲射、凌空抽射、倒挂金钩，可这些动作出现的几率和*作的难度都很苛刻，在这一点上这个 MINI-GAME 甚至强于大名鼎鼎的 FIFA。在这样一个看似幼稚、简易的足球游戏中，无处不体现着设计者的高明与用心。

在单人模式下，取胜全部 6 场比赛即可获得 500 枚硬币的奖金。

球员能力（1—9）

1. Speed 速度

2. Kick power 脚力

3. Heading 头球

4. Sliding 铲断

5. Technique 技术

6. Stamina 耐力

7. Physical 身体

8. Catching 守门

操作

左摇杆—跑动方向

右摇杆—进攻时：踢球，保持某一方向蓄力，松手出球；防守时：铲球

□△○X—对应除门将外的四名球员

进攻时：传球给对应球员（传自己为挑球）；防守时：换到对应球员进行控制

R1——加速

L1——按住后再踢球或传球为高球

3. super-hard ukki-climber!

简介：super 难的游戏，操纵一只猴子爬绳子、荡秋千、吃香蕉。每关在规定时间内吃到 5 个香蕉就算通过。游戏创意新颖、操纵奇特、难度 BT。最让人不能理解的是，在完成全部的 35 关后，奖品是—NOTHING！设计人员真是一反常态！

操作：左右摇杆控制猴子左右胳臂的移动（全方位的），L1 和 R1 控制左右手的握与张（用于抓绳子），按住为握住、松开为张手。一开始会很头痛，搞不清哪只胳臂对应哪只手，那边摇杆对应哪个键，总之一塌糊涂。没有什么心得，熟能生巧而已。荡绳子有一定难度，可以多看看示范里的演示。作为最后出场的小游戏，它令我有点失望…

心得：除去时间限制造成的困难外，操作上的难点主要有两个—荡绳子和利用松紧绳弹射。荡绳子在游戏的中后部分已成为基本操作，要点是抓住尽可能远的两条绳子，一只手控制摇杆将两绳子交叉，再松开不控制摇杆的手（都是指人手），绳子荡起来后可适时松开抓绳子的手腾空，当然能直接抓到目标绳最保险；弹射的技巧性就更强了，只适用于香蕉在绳子上尽头的高处时，要点是抓临近的弹射绳的最高点，交叉弹射绳和另一根基础绳，尽可能拉长弹射绳，选择好弹射角度，顺序松开弹射绳和基础绳，嗖~~

第二话　BOSS 战指南

对于《捉猴 2》这款难度偏低的游戏，也就 BOSS 战稍微还讲究点儿技巧。

以下所说的攻击次数是针对光剑而言，<…> 内的战术尽可能用拳套攻击威力更大，使用 R1+R2 的大跳跃代替二段跳可获得意想不到的效果。boss 们在大多数时间都无敌，只有在发出特殊攻击（未击中主角）后才会暴露破绽，一定要抓住机会~~

1、独轮车手——布鲁（难度 2）

攻击方式单调，只有闪着光圈冲刺和掷手雷两种；注意红绿灯的变化，不要掉下去；抓住机会将其从车上击落 <用呼啦圈追着它撞>，再趁着眩晕击倒，重复 4 次即可捉住它（拳套 3 次）。

2、相扑手——耶罗（难度 2）

惟一需要打两次的猴子，形象极 bt~~

攻击方式：

1）跳起后落地产生光波：二段跳可躲过

2）击柱落物：落下的除了杂物还有饼干

3）推掌（会先挺肚皮）：横向跑再跳可躲过—无论是否被击中，主角均有时间绕到它身后，给它的 pp 一击，重复 5 次可捉住（拳套 3 次）。

3、歌星——宾可（难度 3）

第一个会变身的 boss，变身前还算可爱，不知有没有人完整的听过它唱的歌~~~

变身前攻击方式：

1）浮萍上的爆炸小虫：无威胁

2）桃心攻击：被击中后不能动弹；跳上舞台后要抓紧时间击中它一次，随后会被音箱发出的音波轰下舞台，重复 3 次变身。

变身后的攻击方式：

1）放出爆炸小虫：可逐个击破获得钱和饼干，等舞台上环绕的电光消失后，迅速跳上舞台

2）光速攻击：靠近它后要小心此招；抓紧时间击中它一次，随后会被音箱发出的音波轰下舞台，重复 3 次可捉住。

4、发明家——怀特 & 机器阿光（难度 4）



机器阿光的攻击方式：

1）光剑——无威胁 <阿光在挥剑或某些时候会迈开一只脚，这时用呼啦圈从它双脚间穿过可正好击中其背后开关>

2）激光——躲开准星，绕到它身后攻击

3）竹蜻蜓飞落——躲开后，绕到它身后攻击；猴博士一直处于无敌状态，必须先击倒机器猴，在它站起来之前攻击猴博士，小心它放飞弹，五次捉住。

5、摔跤手——莱德（难度 5）

对手只有一招有破绽，应采取防守反击战术

攻击方式：

1）跳起砸落——二段跳躲过

2）放屁——远离它即可

3）弹绳冲刺——会附带火焰或电属性，横向移动躲开

4）旋转攻击——绕圈躲开，趁其眩晕后击打



5）掷恐龙——用竹蜻蜓飞过，注意要提前起跳，但不要飞出擂台，外面还有恐龙等着呢~~<在躲过莱德的摔恐龙攻击后马上用剑或拳套不停击打它（旋风剑最好），起初他会以手护头，但经过几次击打后便会被打晕>

6、暴走相扑手——耶罗（难度 6）

攻击方式丰富，形象很有压迫感~~~

攻击方式：

1）弹入口——二段跳躲过，关键在于提前预知此招

2）切掌——看影子跳（跑）过

3）晃手——中招后眩晕，二段跳躲过，关键在于提前预知此招，它会盯着你看一会儿才出招。

4）扔小虫——送你饼干

5）吸星大法——不停地往外跑，左右躲过杂物，待它收招后用弹弓打它的虫牙，全打光后可捉住它，建议使用爆炸弹子。

7、大猩猩（难度 7）

合理的组合道具是关键

攻击方式：

1）吸尘器——往侧面猛跑可躲过

2）放小虫——送饼干

3）导弹——一直跑可躲过

4）激光束——趴下躲过后，靠近攻击

攻击数次原型暴露，原来是只机器猩猩。

攻击方式：

1）导弹——和变身前没区别

2）伸手抓——二段跳躲过

3）落手——地面被破坏，很快会恢复，选择躲避线路（可以用竹蜻蜓从容躲过），别把自己憋到死角里

4）激光柱——用竹蜻蜓躲开光波，要提前起跳，之后靠近用磁铁吸开保护壳再攻击

8、斯巴柯达（难度 8）

最厉害的角色也不过如此，蹂躏它吧！

空中攻击方式：

1）子母弹：一直往远跑可躲过

2）激光圈：在激光圈缩小到即将碰到脚时跳起，能都用单段跳躲过最好，若没把握可用二段跳和单段跳结合，但节奏很难掌握。

隔一段时间，斯巴柯达会飞到机关上方，此时击打机关可将其击落，他起身后跑的非常快，最好提前堵住他的去路，用圈套给他狠命一击。在它躲避过程中可用剑、拳套或弹弓将其击落。

地面攻击方式：

1）飞箱子：二段跳躲过

2）激光连射：横向跑动躲过

3）激光爆炸：竹蜻蜓飞过

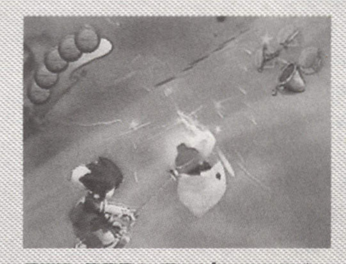
4）冲刺——二段跳躲过后，趁他眩晕进行攻击

第三话　武器道具攻击力对比

在战斗时攻击力强的道具自然是最好的选择，以下是用不同武器击倒第一个 boss 独轮车手布鲁时所用次数的比较：

光剑	5 回
弹弓	10 回
弹弓（爆裂弹子）	4 回
呼啦圈	7 回
弹簧拳套	3 回
小车	7 回

结论：弹簧拳套 > 弹弓（爆烈弹子）> 光剑 > 小车 = 呼啦圈 > 弹弓（几种小车除模样不同外似乎无其它区别）



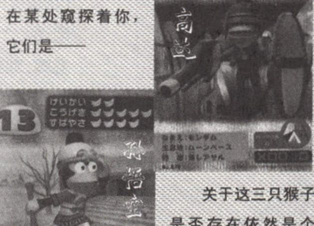
第四话　隐藏猴（レアサル/rare saru）

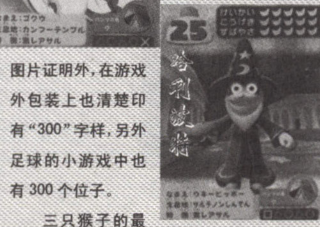
第一次打败斯巴柯达后，新道具入手，隐藏猴出现，捉猴旅程尚未结束……

这些猴子捉到的前提是获得全道具，主要是靠那个弹簧拳套哦！（见文后表一）

激隐藏猴（激レアサル）情报

100%爆机，297 只猴子入手。当大家以为这个游戏已经没有任何未发掘的要素时，一系列的证据表明，仍有三只猴子正躲在某处窥探着你，它们是——





关于这三只猴子是否存在依然是个迷一除了我上面贴的图片证明外，在游戏外包装上也清楚印有“300”字样，另外足球的小游戏中也有 300 个位子。

三只猴子的最终情报很快就会得到，请大家耐心等候。

第五话　捉猴 2 的小秘密

赚钱大法：

想必大家已经发现，在赌场的老虎机里全是钱币。而且随便进入另一个场景再回到赌场，原本被破坏的老虎机又都复原了，这样反复几次钱就不愁花了。

喷水器的妙用：

当你乘坐的交通工具起火时，你想到过用喷水器灭火吗？

二周目的新要素：

按住 L1+Start 进入游戏，可用一代主角进行新一轮的挑战。

隐藏指令：

Sony 随游戏推出了一套猴子卡片（见激隐藏猴的图片），在这套卡片上隐藏着游戏的一个小秘密：大部分猴子都对应着一条指令，指令由△○×□组成。游戏中，在实验室书架上的猴子手册里，选中一只猴子（显示出猴子状态的画面），按 start 暂停输入指令，听到一声响后成功。猴子的隐藏指令我将在整理后再次推出。

猴子的人物原型：

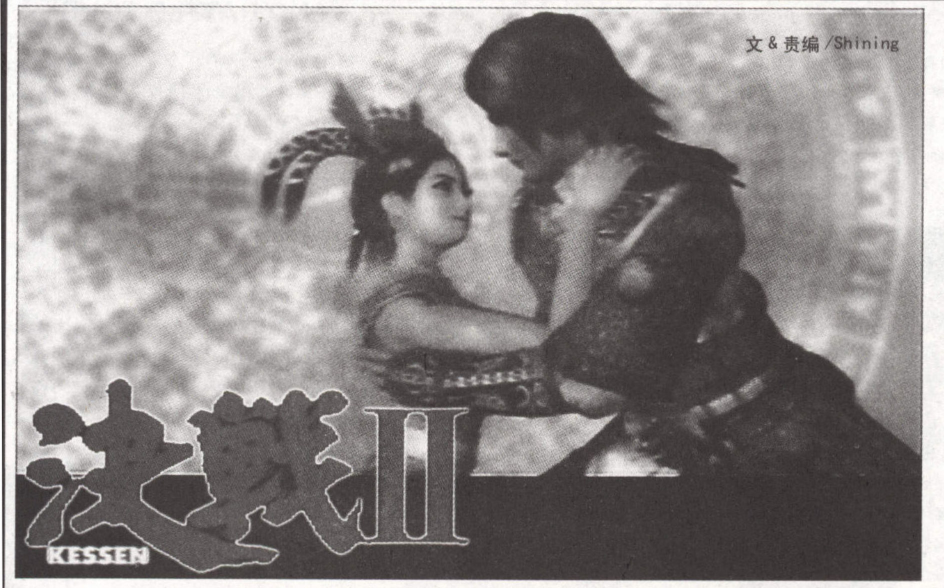
在捉住了 297 之猴子之后，不知大家有没有这样一个有趣的发现——游戏中的每只猴子都有现实或传说的人（神）的原型，尤其当你将这些名人与游戏中猴儿们的形象重叠起来时，WAHAHAHA~~~可惜限于版面不能全部列出，只能挑着给大家介绍几位最著名的人（猴）……（见表二）

表二

猴子名	人物原型	注　　解
ドムサルーズ	トムクルーズ（汤姆·克鲁斯）	好莱坞影星，主演过《夜访吸血鬼》《谍中谍》等影片。
サルツネツガー	アーノルド、シュワルツエネツガー（阿诺·施瓦辛格）	向我们讲述《真实的谎言》的《魔鬼终结者》!!
ウツキーチエーン	ジヤツキーチエン（成龙）	这位不用我介绍了吧！
ウツキーウーチン	リツキーマーチン（里奇·马丁）	还记得 98 世界杯吗？臀部装了马达的拉丁歌星：）
ジヤクモン	マイケル、ジヤクソン（迈克尔.杰克逊）	流行乐界的天皇巨星…
サルーカス	ジヨージ、ルーカス（乔治·卢卡斯）	SF 名片《星球大战》系列的生父，会拍不会编的天才……
スサルバーク	スティーブン、スピルバーグ（斯蒂芬·斯皮尔伯格）	《E.T》《侏罗纪公园》《拯救大兵瑞恩》…怎一个强字了得。
モンキホーテ	ドンキホーテ（堂吉诃德）	小说史上的最后一位骑士~~可惜世人往往只注意他的后背。
モンダム	ガンダム（高达）	白色の恶魔
サムロ	アムロ、レイ（阿姆罗）	在夏亚与拉娜之间横插一脚的第三者
サルキユラ	ドラキユラ（德拉克拉）	黑夜的帝皇，吸血鬼之祖。
サルデイーニ	マルデイーニ（马尔蒂尼）	意大利足球明星
サルランチ	サマランチ（萨马兰奇）	国际奥委会主席
ビスサルク	ビスマルク（俾斯麦）	19 世纪德意志帝国的铁血首相
アレクモンダー	アレクサンダー（亚历山大）	建立起第一个横跨亚非欧的大帝国的史上最伟大的征服者之一。
ノーザル	ノーベル（诺贝尔）	诺贝尔奖的创立人，炸药发明者。
ヒデヨシ	丰臣秀吉	猿吉、木下藤吉郎、羽柴秀吉……
ハツトリモンゾウ	服部半藏	德川忍军的首领
モンタクロース	サンタクロース（圣诞老人）	圣诞节记得在床头挂袜子喔！
フエイ、ウツホ	フエイ、ウオン（王菲）	中国的流行歌后，在日本一样吃得开。
サルコ、ボーロ	マルコ、ボーロ（马可·波罗）	把中国煎饼带回意大利的老兄。
モンノスケ	野原しんのすけ（野原新之助）	说野原新之助可能不熟悉，那小新呢？
チビサルコ	さくらももこ（樱桃小丸子）	虽然是不同属的作品，但只有她配作小新的对手！
ウギ	溥仪	末代皇帝
オビニモン	オビワン（奥比翁）	“力”与你同在。
ウイツク	ジヤツク、ドーソン（杰克）	啊啊啊，我是世界之王!!
ルーズ	ローズ、デウイツト?ブケーター（罗丝）	上面那位世界王的恋人，泰坦尼克上的白雪公主。

表一

场景	猴子名	所在地	人物原型
1	フランサル	自由猴女神像左侧灯中	フランシス? 弗朗希斯?
2	ビーボーアーチ	刚经过横杆后的小风车中	ピーターアーツ
3	ウツテイ	起点正面的岛的地下泳池中的箱子内	弗朗西斯科·托蒂
4	サウール	斗牛场入口右侧滑落后右端墙壁内	劳尔·冈萨雷斯
5	サルフガング	起点右侧墓碑中	电影《决不终故事》监督
5	インビジサル	stage 中部火焰阻隔的画室内的壁炉中	映画インビジブル
6	モンボー	起点左侧墙的通风口中	兰博
7	ウマー	酒吧场景左手边的点唱机内	MCハマー
8	ウチヤ	庭院里的竹林中的石头内	加藤茶
9	モンドウ	第一个场景落石处右侧高台上的箱子内	不明
10	サルリー	瀑布上方水池左侧的岩石中	ジヨージ·マロリー 英国登山家
11	モンタナ	起点右侧石头台阶上的猴子人鱼像内	不明
12	サルースウツキ	一寺庙地下经过针球后的罐子里	布鲁斯·李（李小龙）
13	ボセイモン	stage 最深处神殿右侧的的箱中	海神波塞冬
14	クレオビボラ	stage 右面入口内深处墙壁后面	クレオパトラ克莱奥帕特拉?
14	ナボレモン	stage 正面入口内空中移动板休憩地点左侧火焰阻隔的房间墙壁中	拿破仑
15	サルベルト	山洞最深处的藏宝库中的最大的箱子内	奇拉维特
16	ジダンダ	温泉场景中三只搓澡猴身后的圆顶屋中	齐达内
17	ロサルド	巨大天线的场景中滑动台阶上的箱子内	罗纳尔多
18	ジヤイモン	用磁铁经过长壁吊车后的公路上被隔离墩包围的箱子中	ジヤイアン（ドラえもん）
18	ツネオ	下水道划船途中的小空地的墙上的通缉令后	スネオ（ドラえもん）
19	ガガーモン	进入山体建筑后路中央 UFO 驾驶舱中	加加林
20	モンソロ	stage 末尾处三个黄色滚筒右侧的石像中	汉·索洛（星球大战）



刘备篇（上级）

［世间万物皆由阴阳调和而生，人世间至高无上的意志是由天命支配的。违背天命将导致国家灭亡、民不聊生，乱世的治理需要被委以天命之人……曾一度繁华昌盛统治中华大陆四百年的汉帝国终于迫近了垂暮之年，目前天变地异频起、各地发生叛乱、政权混乱、群雄割据抗争，迎来了史无前例的一个大乱世时代！年幼的皇帝无力收拾残局，于是将受天命委任之人的证物——玉玺交给女官貂禅。全部的希望只有寄予新英雄出现了……］

［徐州］

刘备（徐州领主）：貂蝉！快逃！糟糕！被围住了！

［“吕”字大旗下，士兵们一齐放箭，身着铠甲的刘备用身体挡住弓箭，救下在乱军中彷徨的貂蝉……］

刘备（对敌兵）：我说，你们还是一块上的好。都上来啊！

貂蝉（旁白）：这个人是刘备。小国的领主，没有任何野心的人。他就是我的恋人。

［山坡上的曹操平静地审视着这一切］

曹操（曹操军总帅）：刘备殿下！我来助你一臂之力吧！上啊！

刘备：谢谢，多亏有你帮助！

貂蝉（旁白）：这个人是曹操。虽身为帝国的士官，但为了天下平定而毅然起兵。是冷静而处事果断的人。

［刘备的总部·徐州城］

［战后，为了表示感谢，刘备设宴款待曹操］

刘备：多亏曹兄才得以保全性命。只要以后能和貂蝉一起生活，我就满足了。

［曹操低头不语］

刘备：喂，给曹兄再上点酒。

貂蝉（旁白）：无缘取得天下的刘备和野心勃勃的曹操，俩人之间的友情只是暂时的，我已经对其后的悲剧结局有所预感。那次占卜的事……由于我被任命为巫女，占卜时我在现场。听到对曹操占卜的结果，我因恐惧而颤抖。我预感到曹操已知晓了那个秘密，是刘备也不知道的秘密。那就是我知道天命的象征——玉玺的所在。（数月后）曹操突然向我们发动袭击，目的是将我夺走。不……其实我知道……他是为了得到那个秘密……

［乱军混战中貂蝉被曹兵劫走。张飞的长女美美为救貂蝉惨遭曹军毒手］

刘备：美美？貂蝉！！（被美三娘和关羽拉住）

貂蝉：我被曹军捕获，刘备一行勉强逃脱性命，一些同伴在战斗中丧生……在那时天空出现了这样的彩虹……这就是一切的开端，刘备和曹操两位英雄之间的宿命之战终于展开序幕。

第一战役 徐州之战

［徐州·刘备的阵地］

张飞：大哥！曹操的大军顷刻即到，赶快下命令出击吧！

美三娘（刘备青梅竹马的女友）：派往曹营的使者被杀……我们还等什么呢！？

刘备：曹操……为什么要背叛？为何突然袭击我们？举杯畅饮时我们不是交情很好吗？

关羽：难道大哥不想去救貂蝉了吗？你能容忍曹操的非道之行吗？

张飞：我也一起去！美美的仇不报就没有生存意义了。等他们杀到这里，我们还会有很多仲间被杀！

美三娘：你打算做老好人到什么时候？

关羽：大哥！你现在应该知道自己将要做什么！如果感到困惑就去问问大家吧！

［关羽拉着刘备走到山崖边，放眼望去，山崖下有数千将士和百姓］

刘备：我想去救出貂蝉，但如果这样做，这里就会掀起狼烟。在获得最后的胜利之前，或许我们就再也不能度过安宁的夜晚。那样可以吗？大家愿意和刘备一同并肩战斗吗？

众人：我们也想去救貂蝉！刘备殿下，我们要战斗！

关羽：大哥！

刘备：好，我下定决心！从现在开始我们就要和曹操军决一死战！（拔出配剑举过头顶，剑气冲破云霄）

［徐州之战，敌援军卑弥呼军团赶到］

卑弥呼（曹操军妖术师）：干什么呢？傻瓜！

乐进：对不起，这回我们战败了。

卑弥呼：真没办法，大家一起上吧，不就这种敌人吗？把他们全部清除！

赵云（汉帝国军亲卫队长）：大家听着！作为帝国皇室宗亲的刘备殿下，是和我们一起的朋友！

刘备：他在说什么呢？虽然听不太明白，不过作为己方的人还是越多越好！多谢你了，赵将军。

［战斗胜利］

赵云：声势浩大的曹军，在转瞬间土崩瓦解。果然我没有看错！

夏侯渊：该死！请求援军！传令许昌！

张飞：我们胜了，大哥！现在就下令直捣曹操那混蛋的大本营许昌吧！

刘备：等等！我打算先突袭貂蝉的所在地。战斗只不过才刚刚开始。

［关羽的养子关平加入仲间］

［刘备使用美三娘的“罗球”和貂蝉联系（汗……可视电话？）］

貂蝉：刘备，听得见吗？刘备！刘备！

刘备：貂蝉！貂蝉！我真的很担心你啊……

貂蝉：我早就在想刘备肯定会使用这个“罗球”来见我的。

刘备：你在哪里？到底在哪里呢？

貂蝉：不知道。一直被关着，不过……一定是在王都的某个地方。

刘备：果然是在王都。

貂蝉：刘备！我……（望向别处）

刘备：貂蝉！发生什么了？

貂蝉：刘备……（影像消失）

刘备：貂蝉！怎么了？不要紧吧？貂蝉！美三娘！再使用“罗球”呼出她一次！拜托！

美三娘：不行啊。由于妖气，“罗球”之力已经被扰乱了。只有当敌方妖术师力量减弱的时候，比如说刚刚击破敌人之后才可映照出影像来。

第二战役 汝南之战

［趁曹操和袁绍正在进行官渡之战，刘备引军直袭兵力空虚的曹操都城许昌］

［曹操势力圈·汝南·刘备军急行中］

刘备：貂蝉等着我！现在马上去救你！

关羽：原来兄长是帝国一族的啊……

美三娘：什么帝国？

赵云：美三娘殿下，刘备殿下是帝国唯一血缘者。在帝国势危之时，能够继任汉帝国皇帝之位。但是，曹操借皇帝年幼独揽大权，集诸般权力于一身，对异己者处以极刑。如果不讨伐他，汉帝国就会马上消亡。

刘备：关羽！怎么办呢？侦察的人一去不返……

关羽：是啊，理理怎么还不回来？

张飞：（走在地上大啃火腿中）美美啊，你等着，爸爸一定会为你报仇的！

刘备：张飞！你在那里做什么呢？

［张飞的二女儿理理疾驰而来］

理理：荀郁指挥的曹军正向这里直扑而来。

刘备：怎么可能？我们的行动竟然早在曹操的意料之中了！

关羽：全军停止前进！停止前进！

［刘备本阵］

刘备：该死！全部被他看穿了……照这样不要说救出貂蝉，就连我们也会被全灭。

关羽：兄长，等一下。

刘备：怎么？

关羽：战斗时要使用头脑，冷静地分析战局，这样就会想出好的破敌之计。

赵云：请召开军议吧。由我们分析目前我军的状况，提出几个作战提案……

关羽：兄长在作战提案中选出一个。

刘备：好吧，就这样。

［汝南之战，已方援军周仓赶到］

周仓：刘备殿下！我是为了复兴汉帝国的周仓。请让我加入你们吧！

赵云：为了汉帝国再兴，诸国将士都在努力，大家都来投奔刘备麾下吧！这场战役，我们必胜！关羽、张飞、美三娘……我军有许多无敌的勇将，可是却还缺少策略和战术兼备的军师啊。

[战斗胜利]

张飞:大哥!不要犹豫,我们直捣京都吧。

刘备:不,我们的行动已经被识破,进攻都城非常危险。没有办法,先回徐州整顿一下吧。

[借助"罗球"之力与貂蝉交谈]

貂蝉:刘备,你在为了我而战斗啊。我真是高兴。但是请不要太勉强……

刘备:怎么能说勉强呢?只要能救你让我做什么都行。最近还好吗?

貂蝉:答应我不要再做傻事了。

刘备:为什么这么说?

貂蝉:刘备,曹操很强大呀。而且,你是不可能违背天命的……

刘备:天命?是怎么回事?告诉我!

貂蝉:刘备……要珍惜自己的生命啊……曹操……(影像消失)

刘备:貂蝉!快告诉我!回答我啊!貂蝉!

第三战役 博望坡之战

[荆州·卧龙岗近郊]

关羽:拜访孔明殿下的住所,这已经是第三次了。大哥无论如何也想见大陆第一的天才军师啊。

张飞:据说会使用妖术,是真的吗?如果是真的,厉害啊,孔明这小子……

刘备:是天命吗……

[孔明住所]

赵云:因此,身为帝国一族的刘备殿下要再兴汉帝国。希望得到您的力量协助!

美三娘:为了打倒曹操,我们需要借用你的力量!

孔明:歇歇吧,根本不可能取胜的。去京都问问路人吧,大家都会这样回答,天命在于曹操。

刘备:又是天命……不管你是天下第一的兵法家还是能使用稀世的妖术,也不能允许你说那个残虐无道的曹操遵从天命!对于我来说,天命或者汉帝国再兴我都没有兴趣!我的愿望仅仅不过是想把貂蝉从曹操那里救回来!

赵云:刘备殿下!你都在说什么!?

孔明:不听我的答复吗?

刘备:即使不说我也明白……

孔明:那么,以后敬请关照。敌军已然迫近,必须开始做战前准备了。

[战斗胜利]

赵云:刘备殿下并不想再兴汉帝国,之所以坚持作战只是为了救出自己的恋人而已……(脱离仲间)

[使用"罗球"之力与貂蝉交谈]

貂蝉:刘备,我曾经告诉你的话,你还记得吗?

刘备:告诉我什么?

貂蝉:你会被宿命之女所毁灭……

刘备:啊,是占卜之时……

貂蝉:那个宿命之女,或许就是我……

刘备:那貂蝉你怎么了?你不能放弃啊!我一定会救你回来的!

貂蝉:不是的,听我说!其实我一直对你隐瞒了……在那时,是我对曹操说要他夺取天下的,因为……那是天命啊!天命在于曹操……曹操遵从的是天命!所以,你决不能再与他作战了!

刘备:谎言!那种事情,我不会相信!绝对不会相信!(貂蝉的影像开始消失)等一下!貂蝉!

第四战役 长坂坡之战

[荆州·长坂坡近郊]

关羽:唉……一仗又一仗的胜利,使得曹操的势力越来越大。我也只能相信那家伙确是依从天命了。

刘备:住口,关羽!即使是为了战争的胜利,也绝不能允许无辜百姓成为牺牲品。像他那样冷血的家伙怎么可能拥有天命?

关羽:但是,不是连赵云也抛弃了我们吗?

[刘备回忆中]

赵云:为了汉帝国的再兴,请让我跟从在您的麾下吧!……你的头脑里就只有貂蝉……我们不是同道之人。

张飞:大事不好!美三娘和孔明他们两人失踪了!

刘备:美三娘和孔明!

张飞:有人看见他们去往曹营了。

刘备:喂,你们也舍弃我去投奔曹营好了。那样的话曹操定会大喜的。

关羽(用力一拳打倒刘备):桃园之誓难道你都忘了吗?那一天,桃花盛开……我们三人结拜成兄弟,虽不同月同日生,但求同日同时死。我们原本是天不怕地不怕的山贼,但从那时起,就已下定决心,可以追随大哥做任何事!即使要放弃这个世界的所有人,我也决不离开兄长!

刘备:好了,不要哭泣,真不知道怎么说才好……

关羽、张飞:大哥啊!

[刘备、曹操阵前交锋。曹操宝剑直指刘备咽喉,对视片刻,饶过刘备性命退回本阵]

[孔明引荐义兄弟庞统以及老将军黄忠加入]

[通过"罗球"与貂蝉交谈]

貂蝉:明白了吧!即使你节节胜利,曹操军也会越来越壮大,因为他有天命啊。

刘备:你要振作!我才不信那个家伙具有天命!让我证明给你看!

貂蝉:够了!停手吧!长江江面现已布满战船。曹操准备将全部赌注尽压在下一场战斗上,你们会被全灭的!求你快点逃吧!

刘备:貂蝉!你也在船上吗?回答我貂蝉!

第五战役 赤壁大战

[联合孙权共议抗曹]

[曹操军旗舰]

曹操:刘备啊,你来吧!刘备军和孙权军竟然联为一体了!

西旋风:即便如此,战力也只有我们的一半。恐怕还不足这种程度。

曹操:愚蠢的家伙们,你们不知道天命吗?以弱小螳螂之臂就想拦住我无敌的战车吗?这一仗是我曹操的成败存亡之仗。

[刘备军旗舰]

张飞:该死的曹操!如果不刮东风,火攻之策就无法实施,我们会被全灭!

孙丽:你就是刘备?我是孙权的妹妹孙丽,哥哥经常提起你的。说什么你想用火攻烧毁曹操的船队?开什么玩笑,一丝风都没有怎么用火?

刘备:放心吧,风交给孔明解决。

孙丽:就交给那种家伙?

[刘备军旗舰]

刘备:为什么人们常常不得不进行这样惨烈的争斗……莫非苍天真的要我们毁灭吗?我不知晓天命到底是什么……但是,导致出现这种乱世局面的人不就是曹操吗?曹操,如果你的胜利是上天注定的话……那么,即便是违背天命,我也要将这场决战抗争到底!

[东吴军旗舰]

周瑜:常年来,这个季节在赤壁都不会有强风。即使是孔明,也无法做出这种有违天地自然法则的事吧?

孙权:周瑜啊,用不着那么担心。刘备说一定会刮风的。我打算把赌注全押在刘备身上。

孙丽:刘备……

[孙丽乘小船投奔刘备]

[祭坛处乌云密布,幻灵出现,袭击孔明]

刘备:那是什么?

[刘备仗剑飞向天空,天空中显现出高大的"天神"]

"天神":不许逆天行事!不许扰乱天地运行规律!

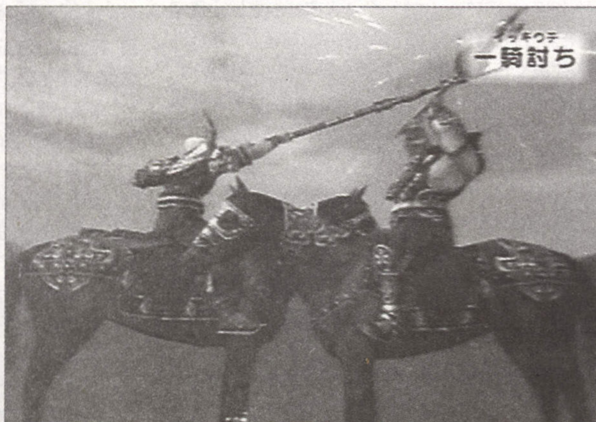
刘备:这就是天命吗?开什么玩笑!这场决战……我必定胜利!

[刘备一跃而起将利剑插入"天神"头额,"天神"消散。宝剑自高空落下插在祭坛正中,东风渐起]

众人:是风!起风了!

刘备:胜了!我们胜了!

[孔明拔剑起舞,剑上燃起烈焰]



孔明:去吧!去把赤壁烧尽吧!

[一道火焰飞向赤壁,整个赤壁顷刻时烈焰冲天]

[战斗胜利后,荆州马谡前来投效]

[通过"罗球"与貂蝉交谈]

貂蝉:刘备,你胜了!

刘备:是啊,我战胜了天命!

貂蝉:我能看到你战斗时的样子。战斗的胜利源于内心的万丈热情,而不在于天命!我现在也这样认为。

刘备:貂蝉!下回我一定会救你回来。

貂蝉:我等着你。刘备,我相信你!

刘备:貂蝉!

貂蝉:啊,又开始地震了。

[帝都·许昌]

百姓1:该死!地震、蝗灾再加上战乱,看来汉帝国也走到尽头了。

百姓2:有传闻说曹操将要建立新的国家。不,是建立曹操的天下。

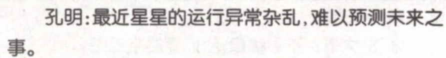
百姓1:我认为还是刘备取得天下好,他对民众友善。

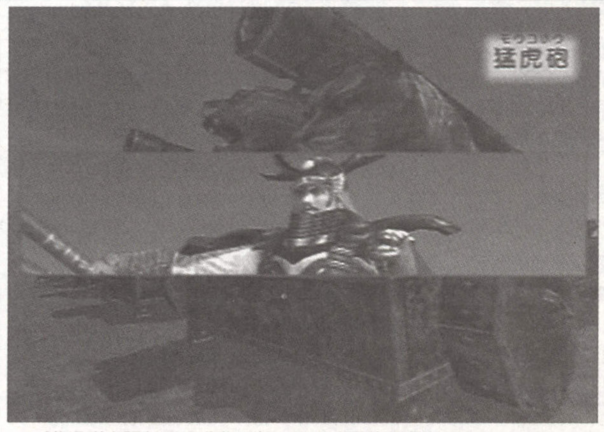
百姓2:嘘,说话声音太大,让曹操的部队听到可就完了。

赵云:…………

第六战役 成都之战

[孔明之妻黄月英发明新战争兵器——大鹫兵]





[曹操联合盟友刘璋进袭刘备,得到消息的刘备潜入成都力图说服刘璋,避免战争]

[刘璋军本部·成都城]

刘备:刘璋殿下,我不喜好战争,如果我们能够结盟,就不会让成都百姓受到战争的牵连,让我们联起手来一致对抗曹操吧。

刘璋:我也不想战争。但是我与曹操是同盟关系,没有理由破坏盟约。

关羽:你想袒护恶逆非道的曹操吗?

刘璋:曹操那厮,也是一个令人可怜的家伙。最初认识他时,他还是个率真可爱的孩子。但是……是战乱……失去父母的曹操只有依靠自己一个人独立生活,战乱使得他彻底转变了,变成了一个冷酷、没有同情心的男人。但与曹操的约定是不应该破坏的,请回吧。

刘备:可是……

刘璋:我不想被世人讥笑为不义之人,请回!

[原刘璋军军师·法正前来投效]

[通过"罗球"与貂蝉交谈]

貂蝉:刘备……为什么要与刘璋开战?

刘备:为了对抗曹操,我们的军势已在逐步扩大……

貂蝉:你的内心也已经被夺取天下的野心占据了。

刘备:……不是的。我只是为了救你……

貂蝉:表面上说的虽然动听,但所做的事不也和曹操同样吗?说起来,曹操比起你来还好些,到底是言行一致。其实,你也是想做皇帝的。

刘备:貂蝉!你误解我了!决不是这样!你要相信我!

貂蝉:对不起,因为总是一个人,我……

刘备:不,是我不好。我始终没有能力把你从那里救出来……但是请相信我,我和曹操是不一样的,和那个冷酷无情的家伙是不一样的!

貂蝉:……曹操并不是你所认为的那种冷酷无情的人。能够使他内心触动的,或许就是战争的停止……

刘备:莫非,你……

貂蝉:你不知道的事情太多了……

刘备:貂蝉!

第七战役(分歧一)[南征]美三娘VS孟获

[南蛮·刘备大本营]

[孟获被俘跪于中军帐前]

美三娘:孟获,你为何要发动叛乱呢?

孟获:你装糊涂吗?分明是你们霸占了我们的土地。

美三娘:是你们先入侵骚扰的,都是你们不对!

[孟获盯着美三娘的胸部]

美三娘(怒):你在往哪里看!

孔明(给孟获松绑):逃生去吧,怎么样?

孟获(逃跑):傻瓜们!下次再遇上我,可就有你们好看的了。都记好了哦!

刘备:孔明,为什么要放走孟获?

孔明:这是"攻心"之计策。

刘备:攻心……

[孟获本处地]

祝融(孟获妻):你适可而止吧!不听我的话,一个人猪突猛进被逮住了吧!我不管你了。

孟获:宽恕我吧,我错了,你所言极是。

祝融:看来你连作俘虏的价值都没有啊。

孟获:我真是丢脸啊。不过,还真得好好考虑一下,他们为什么放我回来呢?

[祝融调集人马准备对抗蜀军]

[木鹿大王等3人被蜀军击溃]

孟获:什么,那3个人也都失败了?不会是真的吧?

祝融:别胡说!还不是因为你总是那么磨磨蹭蹭!赶紧鼓舞一下士气吧!

孟获:知道知道!(带领兵士跳了一阵古怪的舞蹈)哎呀~出了好多汗啊。行了行了,今天大家就跳到这里,真辛苦啊,休息休息吧!

祝融:谁让你结束的?笨蛋!(一脚将孟获踢出)

[孟获夫妇被俘,押到刘备、孔明面前]

刘备:怎么样啊?如果还不认输我们就再战一番?

孟获:大将,我已经服了,饶恕我们吧。

祝融:你真的是很强啊!那个……以后还要继续作战吧?我已经很久没有这样热血冲动了……(拉住刘备)能不能也带我一起去呀?

孟获:等一下!还有我呢?

祝融:真烦!你就留下看家好了。

孟获:好吧,一切听你的。

[祝融加入仲间]

[通过"罗球"看见曹操给貂蝉戴上头饰,两人相互深情注视]

刘备:为什么这样?

理理:大事禀告!曹操将汉帝国皇帝流放,自己称帝了。建立了新的帝国,国号为"魏"!

刘备:什么?那么……

理理:还有,京都城内,最近相继发生天变地异,原因是……现在到处传言都说是由于刘备的缘故。

刘备:胡说!竟然说天变地异是由于我的原因!

第七战役(分歧二)[樊城之战]关羽VS曹仁

[樊城城外·刘备的阵地]

[刘备、孔明、关羽站在山坡夜观星相]



孔明:最近星星的运行异常杂乱,难以预测未来之事。

刘备:就连孔明也无法观察出来吗?

孔明:只有一点可以说……那颗辉煌闪耀的明星即是希望之光。

刘备:那颗星吗?

孔明:是的。以前光芒很微弱,然而现在接受到了周围星星的光芒,得以发射出耀眼的光芒。这是殿下之星啊。

刘备:是我的星……

榴榴(张飞的三女,跑来叩见):敌人有新的兵力增援!奉德为大将,誓要摘取刘备和关羽的首级。

刘备:孔明、关羽马上召开军议!

第七战役(分歧三)[定军山之战]张飞VS夏侯霸

[定军山·刘备的阵地·篝火晚会]

[张飞二女儿理理、三女儿榴榴围着篝火跳起欢乐的舞蹈]

张飞:如果美美还活着的话……美美,你真是爸爸的好女儿啊……

[张飞和女儿们一起跳舞狂欢]

刘备:当初多亏有美美相救,我才能存活至今,为了美美不努力也不行啊

第八战役 天水之战

[魏帝国领·天水]

刘备:看起来村人们由于饥荒、地震之类的自然灾害死亡惨重啊。草寇、强盗也越来越多了……果真是由于我与曹操的战争才导致促发了天变地异吗?

[蜀魏两军阵前]

刘备:曹操!快把貂蝉还给我!

曹操:追女人一直追到这种地方,确是个值得奖励的家伙!可是,由于你违背天命、倒行逆施,对抗我的天命之师,天变地异相继而起!看吧,这样的村庄!还有这漫天的飞蝗!

魏军士兵:打倒逆天而行的刘备!打倒逆天而行的刘备!

[刘备陷入沉思,赵云于高坡出现]

赵云:刘备殿下!拿出你的自信来!

刘备:赵云……

赵云:看看这些人吧!

[女将军姜维率领天水义勇军出现在天水侧高坡]

姜维:我是生长于这片土地上的姜维!刘备殿下,大家都在等待你的到来!为了这片土地的复苏,请赐予我们力量,帮助我们吧!

赵云:天变地异的发生并不是由于刘备殿下的原因,我们能够重建民众期盼的国度。曹操,他才是真正的元凶!

曹操:你都在胡诌什么!!

赵云:现在总算明白了。为民众所爱的人才能够打造出大家所期盼的新的世界!他将使天命转变!

刘备:为民众所爱?

曹操:什么为民众所爱的人,不要取笑大家了!让我来告诉你吧,平定乱世需要的是力量!卑弥呼!快将这群家伙收拾了!

卑弥呼:好呀~稍等一下!

[卑弥呼施展妖法冲向刘备]

[孔明上前抵挡住卑弥呼的妖法]

刘备:孔明,暂且撤离这里!

[赵云重新回归仲间]

[魏帝国领·天水]

刘备:貂蝉!我就要来了!沿着我本应前进的道路。

孔明:如果殿下沿着自己坚信的道路勇往直前,天变地异也会自然而然消除。

刘备:我要平定天下,同民众一起开创新的世界!因此,曹操!我要将你的野心彻底打碎!

[姜维率领义勇军出现]

姜维:现在同你们一道与魏军战斗的是天水的百姓!我们要把天水从他们手里解放出来!

曹操:什么?民众站在刘备一边吗?可恶,让我狼狈不堪啊,那些从未经历战斗的家伙们竟然能够这样做……

司马伟:陛下,援军业已赶到。

郭昭:大家听好了!建功立业、名传后世就在此时!

[卑弥呼变成貂蝉在“罗球”中现身]

卑弥呼:你这个傻瓜!

[“罗球”破碎]

第九战役[凉州征伐]孙丽 VS 蔡文姬(分歧一)

[凉州·刘备的阵地·夜晚]

孙丽:原来你在这里啊……还在考虑貂蝉的事吗?

刘备:不,没有什么……怎么了?

孙丽:我来帮助你忘记貂蝉吧(献吻)。

刘备:那个……啊,军议的时间到了。

理理(匆匆跑来):刘备!你在那里做什么呢?刚从京都来的急使报告说貂蝉死了……

刘备:什么!真的吗?有谁亲眼看见的吗?

理理:我也只是听说不知道具体情况啊!

刘备:貂蝉应该不会死的……召开军议!为了解救凉州百姓,必须要打倒蔡文姬!

[蔡文姬加入仲间]

[陈仓攻防战]张飞 VS 司马伟(分歧二)

[蜀军本阵]

张飞:唉!战争简直像机械一样,人与人之间不停地打来打去相互拚杀……

美三娘:喂!张飞!

张飞:是美三娘啊,你还没放弃大哥吗?大哥已经有了貂蝉,应该考虑一下关羽怎么办?

美三娘:讨厌!那个怕青蛙的人。

孔明:怕青蛙?你说的是关羽殿下?

张飞:是啊,他以前就怕青蛙。近来,道边经常有青蛙。于是他耀武扬威地冲我大喊“张飞!快把那东西弄走!”,我就像这样一下扔了过去。(青蛙扔到了关羽脸上,关羽倒下不省人事……众人大笑)

美三娘:即使有貂蝉,我心里也只有刘备一个。

刘备:嗯,明天开始对陈仓城的发动总攻击。

孔明:破城兵已经准备好。

[理理前来报告貂蝉死亡]

[魏兴电击战]关羽 VS 张辽(分歧三)

[魏帝国领·魏兴]

[魏军特殊部队——曹操的斥候队成员于禁、东旋风、西旋风刺杀刘备。理理、榴榴上前抵挡,孔明、关羽掩护刘备,刺杀失败。赵云前来报告京都急使来信——貂蝉死亡

第十战役 武昌之战

[蜀军本阵]

刘备:貂蝉一定还活着,我坚信这一点!

孔明:夜观天象,南方有背叛的征兆。

刘备:背叛……

[吴军本阵]

甘宁:守备荆州的关羽抵抗顽强啊,先遣队已面临崩溃。

孙权:不管天变地异的原因是否出自刘备身上,我们都必须破弃盟约。现在,如果不平灭刘备,东吴就只有灭亡。

[吴蜀边境·江陵]

关羽(在乱军中奋力拚杀):该死!孙权这家伙竟然反叛!大哥快来啊——!

[荆州]

刘备(骑马疾驰):关羽!一定等着我啊!马上就去救你!

孙丽:胡闹啊!怎么能一个人跑去救关羽!也不等等大家!

刘备:二弟现在孤立无援,随时都会有危险!你赶快回去吧!总不能和兄长作战啊?

孙丽:比起兄长来,我要选择刘备你!

刘备:孙丽!你……

[刘备军旗舰]

孙丽:孙权大哥,你为什么要跟刘备开战呢?

孙权:我考虑到刘备打倒曹操之后,接下来会来攻打我们东吴……

孙丽:刘备决不会做那种事!

刘备:我从来都没有进攻东吴的打算。孙权殿下,你能否继续治理东吴呢?

孙权:怎么!你已经原谅我了?

第十一战役 蜀魏决战

[新兵器“疾风连弩”开发成功,孔明队配备]

[许昌近郊·刘备的阵地]

[卑弥呼突然于孔明、美三娘头顶现身]

美三娘:什么妖怪?

卑弥呼:对不起啦!喂,你们俩偷偷摸摸地又在预谋什么诡计呢?快去告诉你们周围的人吧,曹操陛下理所当然地应该取得天下!曹操陛下一定会胜利!

孔明:刘备殿下强大的意志已然超过天命。

卑弥呼:那个家伙不行的!根本不可能!他只是个傻瓜!嗯,也好。明天告诉刘备让他到战场上来,就让他与貂蝉见个面,是活的貂蝉哦!再见!(消失)

[魏帝国领·许昌近郊]

曹操:终于到了这一天,刘备。

刘备:我一定要打倒你,救出貂蝉!(举起宝剑)沉溺于天命的人是没有胜机的!

曹操:借助天命之力已经是过去的话题了。现在的我要依靠自己的力量开创出新的世界。

刘备:你……变了啊。

貂蝉(敌阵中):刘备——!

刘备:貂蝉!等着我!……曹操!你是不会得到天下的,因为民众不会跟从你!

曹操:治理天下需要名君,人心会自然而然地跟从。这就是“理”。

刘备:曹操!明天早晨我们通过堂堂正正地决战决一胜负吧!

曹操:有趣!你不要逃走啊!

刘备:你也一样!

[决战之日]

刘备:为了规正天地之运行,为给百姓创建祥和之世界,为了救出貂蝉,我……将在这场决战中彻底打败曹操!(全军前进)

[天空阴云密布]

孔明:令人恐惧啊……敌妖术师正在施法预图毁灭我全军,想扰乱天地的运行。一切请交由我处理吧!我即刻去妖术师那里阻止!

[孔明到达卑弥呼所在地]

孔明:住手!你是想以自身的毁灭来换取我们的消亡……

卑弥呼:对不起啦!对不起……

[卑弥呼向孔明发射念之光球,孔明挡住再返回,卑弥呼被击飞]

[战斗胜利·许昌近郊·刘备与貂蝉深深拥抱]

貂蝉:刘备,真想见你啊。

刘备:我也是。

貂蝉:刘备……

刘备:不是说过了吗,我一定会来救你的……虽然一直让你等到现在。

貂蝉:你变了,变得非常优秀了。

刘备:使你经历那么多痛苦回忆,真的很抱歉。

貂蝉:我也同样抱歉。如果当初我不知道玉玺的所在处,想必我们就不会有那些痛苦回忆。

刘备:玉玺?

貂蝉:是啊。就是成为皇帝所必要的玉玺啊。

刘备:貂蝉……你到底……

貂蝉:这个玉簪是……大决战之后,我在身负重伤的曹操身边……

[貂蝉的回忆·曹操的阵地·雪地]

貂蝉:这个……是给我的?

曹操:是的,母亲的……母亲的遗物啊。母亲的笑容很美……在一起生活的日子充满幸福。然而,幸福的日子没有延续多久。那些愚蠢的人们为了满足他们贪婪无厌的欲望兴起战乱。我和母亲永远地分别了……不得不一人独自生存下去的我看尽了人世间的丑陋,我对世界彻底绝望。我发下誓言,用自己的力量重建这个世界,永远消灭战乱……貂蝉,赶紧去刘备那里吧!你去告诉他……我这样的人已经不存在了,他可以去创建新世界了……别了……

貂蝉:曹操?曹操!!!

[以天作目标的曹操倒下了,魏帝国灭亡。就这样曾一度动摇整个大陆的两雄对决结束。刘备开始创建新的世界。]

附加战役(上级) 辽东之战

[刘备完成天下一统1年之后,在距京都遥远的辽东,为刘备所灭的魏、吴残党揭起对刘备的反旗,叛乱军席卷辽东地方进而南下……]

[击溃卑弥呼军团]

卑弥呼:畜生!我到底该去哪儿好呢,去哪里呀?

[此后,卑弥呼去了哪里没有人知道,有流言说她越过大海前往某一岛国了……]



名侦探柯南剧情攻略

机种:PS 厂商:BANDAI 类型:AVG 作者/Aka 责编/金带刀

同级生杀人事件

《名侦探柯南》这部至今仍然具有很高人气的动画,相信大家一定不会陌生,面对这么好的游戏题材和这么多的柯南 fans,游戏公司自然不会错过这个机会,在 BANDAI 从小学馆取得柯南的游戏版权后,便立刻在各个机种上推出了数款柯南的游戏,但笔者认为最为优秀的当属 ps 上的三款柯南的游戏。



《名侦探柯南》是 BANDAI 在 1998 年于 ps 上发售的第一款柯南系列的侦探类型的 AVG 游戏,其中包含了"同级生杀人事件"和"荒岛宝物事件"这两个案件(是任何柯南小说、漫画、动画里均没有的剧情),且两个案件都解决后还会有一个追加的新的事件……整个游戏奠定了这一系列的基本风格,全程语音,并配有多段的动画,整体风格和画面都与动画版极其相似,相信喜欢看柯南动画的人都一定会感到一种亲切感。为了能方便不懂日语或没能达到百分之百侦探度的玩家,笔者特写下了"同级生杀人事件"这个比较经典的案件的剧情攻略,希望大家喜欢。

序言

阳光下,两个小女孩手拉着手一起跑着。

女孩一:"yumi,我们一直都是好朋友哟!"

女孩二:"嗯!"

……

树下,站着一个少女,把刚才回忆中的两个小女孩的合影撕成两半,接着,点燃了其中的半张照片……照片的灰迹随风飘走了……

一 恐吓信

毛利小五郎,毛利兰和柯南三人来到了一所学校门前。他们到这所全县第一的女子高中的目的是应邀来帮助铃木园子的一个熟人,她的名字叫做田村里纱。

一行人进入学校里面,见到了在宿舍门口的里纱。稍加寒暄后,里纱把毛利兰和柯南带入了女子宿舍,而毛利小五郎则根据校规被告知不准进入,一心想英雄救美的他只好气急败坏的离去。接着,在里纱的寝室里,里纱开始讲述自己遇到的麻烦。

里纱:"……嗯……那个……你们从大老远跑来,尽管很不好意思,我说的话还是请你们能够……"

兰:"当然了,绝对不会对别人说的啦,放心吧。对吧,柯南君?"

柯南:"当然了!"

里纱:"非常感谢。真对不起。实际上,事情就是从前几天收到的这封信开始的……"

里纱把信给毛利兰和柯南看。

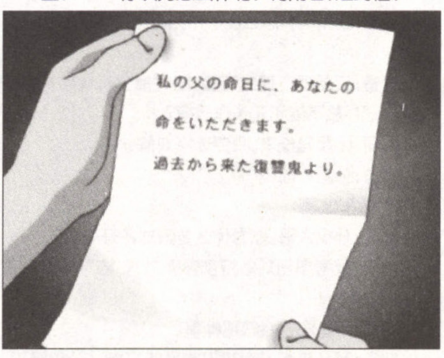
信上写着:在我父亲忌日的那一天,来取你的性命。署名是:由过去而来的复仇鬼。

兰:"这是……"

柯南:犯罪的预告状?

里纱:"是啊,我吃了一惊,吓坏了……所以,就打电话给初中时的同学园子商量。然后,她就介绍我来找你……"

兰:"……你认为怎么样呢?柯南君,这封信?"



柯南:"嗯~~……"

柯南检查信件。

柯南:"是用文字处理机打印的文字。纸和普通的不一样,很光滑的样子。这是热传写型打字机的典型特征。但是,现在还使用热传写型打字机……现在的打字机都不是热传写型的啊。一定是相当古老的型号了。"

柯南开始询问里纱。

柯南:"这是,文字处理机打印的吧。"

里纱:"是啊,像这样的打印的文书,在学校里经常能见到呢。"

柯南:"诶?这学校,经常用文字处理机吗?"

里纱:"据说差不多是 5 年前,学校一次性购入了大量的文字处理机。现在学校里到处都可以见到呢。"

柯南:"哦~……嗯,这封信会不会是用学校的文字处理机打印的呢?"

里纱:"诶?但是,文字处理机什么的话,哪的不都是一样的吗?"

柯南:"不是呀,打印的形式和文字的形状什么的,都有各自的特点哟。对吧,小兰姐姐?"

兰:"诶?是这、这样子啊?"

柯南:"……嗯~,那个~……,看呀,这封信,不是用张很光滑的纸打印的吗。"

兰:"啊……这么说起来。这就是所谓的热传写型的打印机的特征呀,看来确实如此。"

柯南:呼……

里纱:"热传写……是?"

兰:"我也不是很清楚,只知道是古老的文字处理机,经常使用像这样的纸呢。学校里的文字处理机全部都是差不多 5 年前的型号的对吧?这封信应该就是用像那样的文字处理机打印的哟。"

里纱:"那么……会是学校里的谁……?"

柯南:"……小兰姐姐,我想到了一件事……"

兰:"什么?"

柯南:"用热传写型的文字处理机的话,打印的文字会残留下来吧?在墨带里……"

兰:"……啊,是呀!调查一下学校的文字处理机的话,就知道是用哪一台打印的了呢!不愧是柯南啊,真聪明~!"

柯南:好歹你也是侦探的女儿啊,兰……

柯南开始询问那封信的事。

柯南:"这封信,是什么时候寄来的呢?"

里纱:"好像是两周前吧。和其他的邮件什么的混在一起的,信封已经丢掉了。但是没有写寄信人的姓名呢。还有,邮戳好像就是这条街上的呢。"

兰:"也就是说是在这附近投寄的呢。"

里纱:"信封本身倒没有什么奇怪的地方呢。"

柯南:"里纱姐姐,对于这封信里的内容……你有些什么想法,线索吗?"

里沙:"……事实上……"

兰:"……有吧?"

里纱:"我父亲是一家金融公司的管理人,是一个以严厉经营而闻名的人。他和顾客发生了好几次的纠纷……在那些顾客中,据说有被逼上了自杀的困境的人……"

柯南:"这么说,那个自杀的人的孩子想向里沙姐姐报仇雪恨,才……?"

兰:"这简直是不合理的嘛。里纱什么罪也没有呀!"

里纱:"事实上……那个自杀的人的孩子是一个女孩……那个女孩,曾经是我的好朋友……"

兰:"……啊?"

柯南:"……"

里纱:"那还是我小时候的事情……她住在我家附近,两个人总是在一起玩。两个人那时候非常的要好。但是有一天,她家突然很急地搬走了,然后就一直到现在都……最近,终于听说了事情的真相。是陷入了和父亲的公司产生的纠纷中,像连夜逃跑似的搬了家。但是,他在新的地方工作也不顺利,接着就在某一天,开着车飞向了大海……"

柯南:原来如此……这样一来,对曾经每天都见面的里纱抱有仇恨也是有原因的了。

柯南:"那么,信上写着的'父亲的忌日',指的就是那个人自杀的日子了?"



兰:"是这么一回事啊……那么,具体的是哪一天呢?"

里纱:"……就是……其实,就是明天。"

柯南:"明天!"

兰:"不得了!"

里纱:"那个,那个,是向我介绍小兰的园子有这样一个想法……她说,小兰的话,要她在那天当一天的保镖就可以了……真对不起,说了些失礼的话。"

兰:"真受不了园子……但是,我绝对没问题的哟。保镖什么的,倒是个很轻松的差事呢。"

柯南:哈哈,的确很适合小兰啊……

里纱:"如果预告里说的日子真的就是明天的话,怎么办才好呢……"

接下来,柯南开始询问里纱一些具体情况。在交谈中得知里纱已经忘掉了那个小时候的要好的女孩的名字,只记得是叫她"yumi"的,而名字发这个音的太多

了，所以根本没法确定叫什么名字。

这时候，突然进来了一个女子。原来她是里纱的室友，名叫相川裕美（注："裕美"的发音即为"yumi"）通过介绍和短暂交谈柯南发现裕美是个很腼腆害羞的女孩，由于今晚毛利兰要占用她的床，所以她是来拿行李到别的房间去过夜的。里纱始终难以相信昔日的伙伴 yumi 会想杀死自己，决定翻出自己小时候和 yumi 的合影来看看有什么线索，结果发现相册里那一张照片正好被人扯了下来。

柯南：被取下的照片……用学校的文字处理机打的，并在这附近投寄的信件……没错，写信的人就是里纱身边的人……

柯南："那个，会不会……那个叫做'yumi'的女孩，就是这所学校的学生呢？"

里纱："……"

兰："……可能是追着里纱而转校来到这里？"

柯南："不知道哇，也说不定是偶然在同一所学校里的。"

兰："这样啊……然后可能知道了里纱和自己在同一年级，就起了复仇的念头。"

里纱："怎么会这样的……yumi 在这所学校里……？"

柯南："……"

柯南："嗯，刚才那个叫裕美的姐姐会不会就是那个昔日的'yumi'啊？"

里纱："……裕美……？呵，不、不好意思，但是决不会是她的。一般说来，和自己想复仇的人，不可能做一年多的朋友吧？"

柯南：到底是怎么回事呢……尽管这个可能性还是有的。

柯南："这封信的事，除了园子姐姐以外，还有谁知道呢？"

里纱："嗯……还有两个人。一个是同寝室的裕美，她是我的好朋友，我不想隐瞒她。在我看了信脸都被吓青的时候，也是她通宵来安慰我的呢。"

兰："啊……，真的是很要好呢。"

里纱："另外一个人是宿舍长真弓。她是 3 年级的，也担任学生会主席。真弓像是个值得信赖的人，所以，宿舍里的一些事，我基本上都会找她商量的。啊，还有一个人……真对不起，刚才忘记了。"

柯南："谁呀？"

里纱："是同班的吉野直美。我并不打算告诉她，但是被她刺探出来了。她强行地看完信后，说了句'就包在我身上了！'，真是像她的作风呢。"

柯南："真弓姐姐，是个怎么样的人啊？"

里纱："那可是位美人哟。可以算我们学校的'校花'了。虽说在女校说'校花'有点奇怪，可真弓确是我们全校学生所向往的对象呢。"

柯南："直美姐姐，是个怎么样的人啊？"

里纱："嗯～，见到她你就会明白了。多半是在你不想见到时呢，她可是个神出鬼没的人啊……呵呵呵。"

柯南：事情的大概也就是这样了……接下来是，实地到校内到处看看了。

柯南："里纱姐姐，我可以稍微去学校里看看吗？"

里纱："唔，可以呀……不过可不要迷路了呀。"

兰："我也跟着去吧？"

柯南："没关系的啦。现在可正是要依靠小兰姐姐的力气的时候啊，不可以离开里纱姐姐的身边哟！"

兰："什么嘛，连柯南也这么说……"

柯南来到图书室，四处调查一下，发现桌上摆放有任何人都能使用的 6 部文字处理机。调查左边中间的那一台时，发现……

柯南：……嗯？这个墨带……

柯南拉出墨带，发现上面有字迹。

柯南：罪犯就是用这个文字处理机打的那封信……嗯？等等……在那封信的后面还有别的文字打印的痕迹！好，把它记下来吧。

柯南按顺序记下来，发现是些无意义的字列。

りあ　りあまな　まなすた
すた。の　・の八過　十過時
去　時去にに　にに文つ　図
つ表い　書い部て　室て室話
へ話へが　・が。あ　あ

柯南：这是什么？乱七八糟的文字列……是什么暗号吗？

柯南：这些被打印出的奇怪字列……和这个事件有什么关系吗？

柯南来到了宿舍 2F 的走廊上，发现由于正赶上连休，很多学生都不在。柯南来到"古屋真弓"门前，敲门。

见到真弓后，柯南询问了真弓一系列的问题，得知真弓一般是使用图书室或文艺部室的打印机的，这次是由于文艺部的工作假期留校。她表示自己很同情里纱并会全力帮助里纱度过难关。她说自己认识裕美，但不是很熟。交谈中柯南还得知在这次连休中留校且上交了报告的就只有文艺部和篮球部，预定是将文艺部室给文艺部，体育馆给篮球部使用，除了俱乐部活动以外的留下来的还有里纱，裕美，丽子三个人。

柯南回到 1F 里纱的房间。

里纱告知柯南，她找到了给柯南住的房间，是在 1 楼的顶端，一个叫做"松本早纪"的女孩的房间。早纪她虽说是由于文艺部的工作留在宿舍里，可是打算睡在别的房间里。柯南接着询问早纪的情况，得知早纪是文艺部员，成绩很好，每次考试总是得年级第一，同时也是个很纯朴的女孩，但据说也有点软弱。柯南接下来又向里纱询问丽子的情况。里纱说只知道她是个很漂亮的女孩，但学校里到处流传着关于丽子的不好的传言。

接下来，柯南来到体育馆门前，听到里面传来激烈的打球声。在那儿见到了正在带队训练的篮球部长桂木凉子，凉子是个粗鲁但也很直爽，热爱运动，像个男孩子一样的人，她不会使用文字处理机。更令人吃惊的是她还是那个桂木丽子的姐姐。由于父亲偏爱自己的妹妹，使得凉子与父亲的关系搞得很僵。这次是为了篮球训练才留校的。她说自己认识真弓与直美，但不认识裕美。

柯南来到 1F 走道口的那扇门那。

柯南：嗯？好像有谁在啊。

柯南敲了敲门。发现原来是裕美住在那儿，便开始询问一些情况。得知裕美以前为了写报告向学校借出了文字处理机，但只要柯南问及 yumi，照片失踪，里纱的过去等等敏感事件时，她都表现出异常的慌张，说话吞吞吐吐，而没有什么实质性的回答，她还强调里纱没有理由会要遭人记恨的，一定是哪个地方出了错。她说自己认识真弓，并很向往做那样的完美女性，她也听说一些关于丽子的传闻，并说丽子的背影很像里纱，当谈到早纪时，她又补充到早纪最近好像总是暗地里被人逼迫的样子，且与丽子发生过争论。对于直美，裕美表示自己并不讨厌她的怪怪的样子，而凉子则完全不认识。

柯南来到宿舍 1F 最顶端的门前。

柯南：松本早纪……是这了，我借住一宿的地方。

在那见到了早纪，柯南又开始了询问。早纪表示自己也经常使用图书室的文字处理机，这次留校是因为文艺部的工作。早纪问柯南里纱最近怎么了，好像忧心忡忡的样子。柯南没有告诉早纪事情的真相。早纪表示自己很佩服部长真弓，她不太喜欢鬼鬼祟祟的直美，对于裕美、凉子，她只是听说过而已。而当问及丽子时，早纪说自己不认识，这与前面其他人的所说产生了矛盾，柯南认为早纪好像想隐瞒些什么。

正当柯南和早纪交谈时，直美突然出现。早纪要直美去图书室进行文艺部的工作，然后就自己先走了。接下来，直美开始和柯南交谈。在交谈中，柯南发现直美果然像大家说的那样性格怪异，嘴巴也不饶人，但却是个侦探的狂热爱好者，并发誓要超过毛利小五郎。直美开始询问柯南问题。柯南为了替里纱保密，就随便装傻敷衍了一下，然后向直美提示了文字处理机里面会残留墨带的事，把直美打发走了。

柯南：……简而言之，那个直美就是一个侦探狂啊。

柯南走出宿舍。

柯南：文艺部正在图书室工作吧。

柯南来到图书室，发现直美和早纪。在这里要先找早纪说话，再找直美说话，最后再去和早纪说话。得知了真弓在文艺部室工作，离开图书室，去文艺部室找真弓。结果真弓表示自己正在工作，不想有人打扰，于是柯南又回到了图书室，发现早纪不在了，便去问直美，直美回答说早纪刚才说有点事就离开了。就在这个时候传来了钢琴声。

柯南走出图书室。

柯南进入音乐室，看到一个少女正在弹钢琴，背影像是里纱。

柯南：这个背影是……

柯南："里纱姐姐？"

丽子："……谁呀，你？"

柯南："啊，啊？"

丽子："小孩子在这做什么？这儿可不是游乐场哟。"

柯南："我叫江户川柯南。姐姐，那个……"



丽子:“我是谁和你没有关系吧。真是的,所以说小孩子很讨厌啦。总是向大人撒娇……”

柯南:这个~……

丽子:“算了,告诉你名字吧……我叫桂木丽子。如果没什么事,就快给我消失吧。不要浪费我的时间。”

这时早纪走了进来。

早纪:“……啊……柯南君?”

丽子:“早纪,这孩子是你带来的啊?”

早纪:“不是啊,是里纱她……”

丽子:“算了,不管这些了。你做什么去了,可真是大胆啊,竟让我等了这么久。”



早纪:“啊,真对不起,我有点儿……”

丽子:“算了,没什么,反正被揭穿了有麻烦的是你吧?那件事……好了,快些交上这个月的吧。再让我等的话你可就真的危险了呀。”

早纪:“丽子,有人在呀!”

丽子:“这样的小孩子会知道些什么。再说,反正有麻烦的也是你啊,和我没关系。”

早纪:“柯,柯南君……真对不起,你稍微去下别的地方好吗?”

柯南:“啊……唔。”

柯南离开了音乐室,回到了里纱的寝室,发现空无一人。

柯南:嗯?两个人都不在啊……参观学校去了吧?

柯南去体育馆和凉子随便聊了几句,铃声响了。

女学生们的声音:“队长,练习结束了~!”

凉子:“哦哦,不好意思,不好意思!不觉只顾着讲话了。”

凉子转向柯南。

凉子:“小子,体育馆已经关门了。想找我的话,就到宿舍里我的房间来吧,再见啊。”

柯南在路上遇见丽子,他向丽子询问了些问题。交谈中,柯南对丽子那目空一切的高傲语气也感到反感,想来那些关于丽子不好的传闻也并非是没有根据的。对于一些一般性的提问,丽子通常都是一句“和你有什么关系!”,只是几个可以表现自己的提问才稍加回答。特别是当柯南问及真弓时……

柯南:“你认识真弓姐姐吗?”

丽子:“哦哦,那个女人……那家伙怎么了?”

柯南:“你说那、那家伙……”

丽子:“我才不在乎她那个学生会主席呢,进校时我就没在意的哟。罢了,但是,我已经证明了她不是我的对手了呢~”

柯南:“怎么呢?”

丽子:“怎么说好呢~。你去问问直美吧,她一定知道的哟,那个爱管闲事的人。”

而关于早纪的事情,丽子所说的更是让柯南大吃了一惊……

柯南:“你和早纪姐姐在音乐室里说了些什么啊?”

丽子:“说什么都和你没关系吧?”

柯南:“啊,是没什么关系……”

丽子:“……想知道?”

柯南:“诶?”

丽子:“如果算是姐姐和你两个人的秘密的话,我告诉你也是可以的……”

选择“知りたい”

柯南:“想知道啊。”

丽子:“那个叫早纪的呢,可是年级的秀才哟。”

柯南:“诶~,好厉害哦……”

丽子:“你也这样认为吧,但是,其实她不过是个骗子!她可是考试作弊的惯犯哟。她就是这样保住自己的年级第一的!我碰巧掌握了她的证据,所以,她无论什么都得听我的了哟。”

柯南:……

丽子:“哎呀,不得了的秘密被揭露了啊,哼哼哼……早纪她该怎么办才好呢?不知道自己的秘密已经被小孩子知道了,还是会乖乖的送来封口费吧……哈哈,真是太高兴了呀。”

柯南:这……这个女人……

丽子:“怎么样小子,和我一块儿用那个女人的钱到游乐场去玩吧?让你占了便宜哟。”

对于凉子,丽子丝毫不把她放在眼里,还觉得有那种姐姐是自己的耻辱。

不一会儿,毛利兰走了过来,她也把丽子误认成了里纱,丽子又对着毛利兰发了一堆牢骚后,走开了。

接着,刚才带着路盲毛利兰参观学校而走散的里纱也找到了柯南他们,要他们一起到学校食堂去吃饭。食堂是随到随吃的,因此柯南一行人到的时候,还没有几个人。……吃完了饭后,凉子跑了进来,像男生一样狼吞虎咽的吃完了饭。接下来里纱带着毛利兰去洗澡,并叮嘱柯南夜晚要呆在宿舍,不要到学校里去,因为这也是学校的规定,但今晚由于文艺部有工作,可以使用图书室。

柯南来到了1F的里纱寝室,结果看到了身穿睡衣的毛利兰和里纱邀请自己一起睡觉,柯南不好意思地离开了。

柯南来到了真弓的房间门口,敲了敲门。真弓打开门后,柯南发现屋里有凉子,真弓,直美,早纪4个人,好像正在开PARTY的样子,甚是热闹。原来一群人突然来了兴致,在真弓房间里举行了这个深夜茶会。柯南看



她们那开心的样子,似乎一时半会儿PARTY还不会结束,就先离开了。

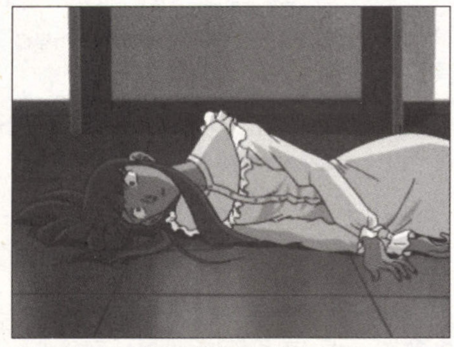
柯南进入自己的房间(早纪部屋),走到右边的床边,点o键,然后选择“はい”,这样第一天就过去了。

二 两桩命案

终于到了预告的日子了。一大早,柯南刚睡醒,毛利兰就跑了过来,当柯南得知里纱正一个人在洗手间洗脸后,有些不放心,要和小兰一起去看看。正在这时里纱慌慌张张的跑了过来,说她在校门口发现了一个鬼鬼祟祟的奇怪的男子,她想会不会是……

一行人来到校门口看个究竟,结果那个人竟然是毛利小五郎,原来他昨天在附近的旅馆住了一夜,说是现在担心大家的安全一大早跑到校门口来巡逻的(真是的,鬼知道这个大叔在想些什么)。风波过后,里纱也出现了,毛利兰要求里纱今天一天和自己寸步不离。

结果就在这个时候,传来了直美“啊~~!”的一声尖叫,然后直美慌慌张张的跑了出来,说在图书室中,发现丽子倒在血泊中,众人连忙一同去看。打开图书室



的门,发现丽子背部插着一把匕首,倒在血泊中,柯南拦住大家,要大家不要进去……几分钟后……

到外县办事的目暮警官和毛利小五郎又在这异地相逢了(真是奇缘)。两人互相“寒暄”了一阵后,目暮仍然邀请毛利小五郎一起协助调查这个案件。柯南则正好乘着他们讲话的时候开始调查尸体(走近尸体按o键)。

柯南:匕首是从背后刺入的……从这个角度看来是立刻就死亡了啊。

调查地板上的血迹。

柯南:地板上满都是血迹。

柯南:从血流出的方向,结合尸体倒地的位置和伤口的位置来看,犯罪的现场就应该是在这儿了。

柯南向右边的验尸官询问详细的情况,结果那个固执的人说不能对小孩子说,还要柯南快些离开。正在这个时候目暮跑来问验尸官检查的结果,柯南便在一旁听到推定的死亡时间是昨天晚上的8点到12点之间,死因也确实是其背上的那把刀所致。目暮听完报道后走开了,柯南本想再继续多检查一下尸体,无奈毛利小五郎跑来一顿臭骂,把柯南赶出了现场。柯南觉得应该趁此机会去向那些女学生们问问情况,可这个时候那个侦探狂直美出现了,反倒开始询问柯南。

柯南将计就计,在与直美的交谈中套取了不少情报:直美之所以要一大早去图书室是因为头一天忘了东西在那儿了。直美也认出那把匕首是学校食堂里的,但是任何人都可以自由出入食堂。而直美提供的最重要的线索是,她认为丽子的死亡时间应该可以被限定在昨晚9点半至12点之间,理由是她和早纪昨夜一直在图书室工作到9点半,后来部长真弓跑来让她们休息,才一起去了真弓房间,然后开PARTY一直到凌晨1

点才各自回去睡觉。

关于对动机的看法，直美认为早纪，凉子，真弓都有可能。早纪是由于一直被直美威胁；真弓是由于和丽子抢夺同一个男生而失败了，而后来丽子又抛弃了那个男生，那个男生悲痛欲绝的自杀了，所以真弓一直很讨厌丽子；而至于凉子则是由于父亲从小就宠爱妹妹的丽子，而记恨在心的。

柯南接下来到文艺部室，调查地板，发现地板的瓷砖和学校其他地方的都很相似，仔细观察后发现有一块瓷砖的与周围的有稍许不同……

柯南：这块地板的颜色有些不太一样啊……是最近重新装修过吗？

接下来，柯南到食堂，音乐室逛了逛，没有什么发现。柯南来到真弓的房间，开始询问。真弓说自己昨晚吃过晚饭后便在学生会的办公室里工作了一会儿，9点半钟时工作结束便去图书室叫上直美和早纪一同去自己房间开 PARTY，路上碰到凉子，于是叫上她一起去了。然后直到凌晨1点才散会。关于动机，真弓则认为会不会是想杀死里纱的犯人的误杀。当柯南问及真弓和丽子的关系是不是不好时，真弓很生气，并反问柯南是不是直美说的。

柯南去凉子的房间，结果凉子不在。而丽子的房间也已经被警察封了起来。柯南又来到裕美的房间，准备问些情况，可是裕美神色慌张的说了“现在不想回答”，就把门关上了。

柯南只好来到早纪的房间，开始询问。早纪所说的不在场证明与直美的几乎完全一致，只是补充到直美在图书室工作时曾出去过很短的一会儿。当柯南问早纪有没有什么线索时，早纪突然脸色大变的喊到“不是我杀的！”稍加镇定后，说自己没什么线索。柯南又问及那天和丽子一起在音乐室里的事，早纪很紧张的说“没什么”，柯南追问早纪是不是有什么被丽子要挟，早纪大叫：“绝对没有这回事！”并且叮嘱柯南不要对警察讲音乐室里的事。

接下来，柯南来到里纱房间，问问里纱情况。里纱说自己一直和小兰在一起，并也怀疑丽子会不会是替自己死的。柯南来到图书室，发现桂木丽子的父亲也在那儿。正在伤心痛哭的桂木先生好像谁的话也听不进去，凉子跑过来劝父亲，结果反被父亲认为是杀丽子的凶手。桂木先生大闹着要目暮将凉子逮捕，目暮无奈之下，只好叫人把桂木先生拉走了。柯南也觉得将正是因为有了像桂木先生那样的父亲，凉子才有了对丽子的杀意，这也不是不可能的。

柯南接下来来到凉子的房间，问凉子一些情况。凉子说自己昨夜9点半的时候受到真弓她们的邀请去喝茶。而在这之前她则表示自己一直呆在自己的房间里闲晃。当问及线索时，凉子说有动机杀丽子的人太多了。当然也包括自己，还说丽子在家和在学校完全判若两人。

柯南来到裕美的房间发现小兰和里纱都在那儿。原来是里纱担心裕美而特意跑来看看的，当柯南准备问裕美些问题时，里纱阻止了她，说是怕吓倒了裕美。柯南趁机到里纱房间进行调查。柯南来到裕美床前调查（按○键），发现了半张照片。继续调查照片，发现照片上那个小女孩左眼下有颗痣，柯南记起来了那个人也在同一个地方有痣……选择“裕美”。

柯南断定这半张照片上的小女孩就是裕美，而且打开里纱的相册一比对，果不出柯南所料，正好是不见的那张和 yumi 的合影，所以，裕美就是 yumi。难道一开始想杀死里纱的人就是裕美吗？于是柯南马上赶到裕美的房间，由于人命关天，柯南决定向大家说出这一发现。

大吃一惊的裕美在事实的面前也承认了自己就是 yumi，她为了隐藏自己的身分才把照片藏起来。原来，裕美父亲因为工作不顺和夫妻不和而自杀，虽然人们都说是里纱父亲的缘故，可是裕美却认为和里纱没关系，并且一直把里纱当成自己最好的朋友。尽管后来在刚上高中时裕美就认出了里纱，但为了不给里纱添麻烦，她就一直隐藏着自己的身份。但她努力使自己成为里纱的“新朋友”，想找回昔日童年时的那种纯真的友谊……两人说着说着都忍不住哭了起来。而裕美之所以不把照片都毁掉，裕美回答说当她刚烧毁了另外半张照片后她就后悔了，于是就把剩下的半张作为美好的回忆而留了下来。

柯南问裕美关于那封恐吓信的事，裕美说那和自己无关，自己并没有写过那样的信，里纱也相信裕美是不会做那种事的。柯南看到情况有些乱了，于是决定自己先出去一会儿，而要小兰照顾好裕美和里纱。柯南正出门，里纱追了出来，要柯南暂时不要对警察说照片和恐吓信的事。尽管柯南觉得不太好，但也只好答应了下来。

柯南来到食堂，发现里面很吵。原来大家都怀疑早纪是凶手，早纪正含着泪和众人争辩。而直美则跑来告诉柯南刚才警察在丽子的房间里发现了一张纸条，上面写着：“想和你谈一谈过去的事。十点在图书室见。”据说纸条是在丽子白天穿过的衣服口袋里发现的。这时早纪好像控制不住自己感情了，对着上来为自己做不在场证明的真弓大喊：“你不是也很有嫌疑吗！”

真弓：“早纪，你！”

早纪：“我知道的哦，你的男朋友被丽子抢走了，你一直都怀恨在心，不是吗！”

真弓：“……!! ……”

早纪：“对！一定是的，就是部长你干的！”



啪！真弓扇了早纪一耳光，早纪的眼镜也掉到地上摔碎了。

目暮要两人冷静下来，结果真弓气冲冲的走了，早纪也跪在地上痛哭。听完柯南的分析以后，直美缠着柯南当自己的助手，正好毛利小五郎跑出来解了围。柯南回到里纱房间，里纱说裕美想一个人静一静，所以让她一个人在房间里先休息了。柯南四处闲逛了一会儿，转眼间天又快黑了。正当他看着窗外的乌云时，小兰和里纱慌慌张张跑过来，说裕美失踪了！里纱看起来相当着急，她要大家赶快分头去找。就在这个时候，直美也慌张的跑过来，说发现裕美了，要柯南和小兰快跟过来。



直美把柯南和小兰带到体育馆，透过门缝，大家看



见一个黑影躺在里面，可是门却是紧锁的。小兰一脚踹开门，发现躺在那的果然是裕美的尸体……

由于体育馆的入口是锁住的，又没有其他的出口，所以柯南认为这是一起密室杀人事件或者是自杀。接下来开始调查。调查裕美尸体：点击“身体”三次，“口袋”三次，“嘴角”一次。调查后发现裕美刚死不久，身穿和柯南最后一次见面时的校服，口袋里有体育馆的钥匙和一个饮料瓶，瓶子里还残留着一半的液体（选“开ける”可以打开瓶盖，发现是氰酸钾），嘴角的苦杏仁味证明裕美是死于氰酸钾。

这时毛利小五郎赶过来……目暮说很可能是自杀，然后和小五郎一起问其他学生裕美的自杀动机了。柯南对立在尸体旁的杆子产生了疑惑（看起来是一根用来撑排球网的杆子，可是最后使用体育馆的却是篮球部）。调查杆子，柯南发现杆子上方有一扇天窗是开着的，但凶手是没办法从那里逃走的（调查：杆子一次，天窗一次，隐约可见的旗杆一次）。调查体育馆右上角的排烟装置开关。

到体育馆外侧（体育馆横），交互调查旗杆和正对旗杆的体育馆墙壁，直到没有新的信息。进入左边体育用具仓库，依次找到平均台（平衡木）、跳び箱（跳马台）、スポーツバッグ（运动包）、マット（垫子）、ハードル（跨栏）、ロープ（绳子）。

找齐后柯南离开了仓库（注意：以后再也无法进入，需确定没有遗漏）。在路上柯南遇到了直美，由于近来发生的这一系列的事件，直美说自己放弃搞侦探俱乐部了。柯南顺带问了直美一些关于事件的看法，得知学校的事务室里有全部的钥匙；那个装了毒药的饮料



瓶原本是在保健室里装营养剂的；那根在体育用品仓库发现的绳子并不是体育用品，而是非常脱出用的；至于那个运动包，直美则表示应该和案件无关。由于直美一直在食堂被警察问话，而里纱又一直和小兰在一起。所以，在第二桩事件里没有不在场证明的就只有真功，凉子，早纪三个人，柯南决定依次去问问。

柯南来到凉子房间，凉子说尽管自己不喜欢丽子，可是丽子死后自己还是感到有些寂寞。柯南问她最后离开体育馆时里面的一些情况，她很肯定的说自己绝对没有动过什么撑排球网的杆子，也没有打开什么天窗。关于绳子，凉子的想法与直美一致，认为应该是非常脱出用的，不应该在体育用品仓库中出现。而那个运动包她也不知道是干什么用的。最后，凉子还补充道，她认为裕美不应该是杀害丽子的凶手。

柯南接着又来到早纪的房间，结果惊奇的发现早纪又带着眼镜。原来，她只是戴着那个被摔碎的眼镜的镜框而已，现在的她连楼梯也看不见，所以说自己一直都不敢出门。柯南本来还想问些什么，无奈早纪说自己很困，要去睡了，柯南只得离开。

柯南接着来到真弓的房间，当柯南问道下午早纪在食堂所说的话是否属实时，真弓突然一反常态的发怒了，她大声要柯南住嘴，并说自己已经很累了，把柯南"请"了出去。

柯南回到里纱的房间，小兰说在屋里的文字处理机上发现了裕美留下的遗书，遗书上裕美交待了自己所有的罪行。里纱却说这遗书绝不会是裕美写的，因为她从来不称呼自己"里纱"而是叫"里纱ちゃん"的。柯南认为就凭这一点是没有办法证明遗书是伪造的，他必须赶在那个糊涂的毛利叔叔和目暮警官"破案"之前找到更有力的证据才行。于是柯南决定再仔细到各个相关地方去仔细搜索搜索。

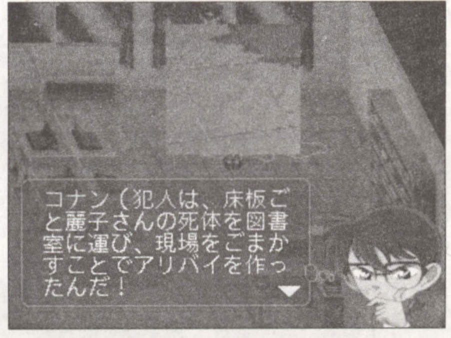
首先来到保健室，调查左下角的抽屉，发现了作为保健室常备药而存放的营养剂药瓶果然与裕美口袋里发现的那个一模一样。然后调查右边的药品柜，柯南突然想到氰酸钾或许应该在化学实验室里。接下来到化学实验室，调查右下角的第二个柜子，发现了里面果然少了氰酸钾。

再到事务室，调查门左边的箱子，发现里面果然少了体育馆的钥匙。现在毒药的出处和容器的出处都已经清楚，每个人的证词也基本上严正完毕，可是就是还差第一次事件时的只有裕美没有不在场证明这个疑点和能证明裕美不是自杀的证据。柯南决定从手头上的这些证物开始，好好的想想。

进入证物列表，调查四次裕美的写真反面（注意选"ウラ返えす"），发现照片后的胶水痕迹有新旧两重。柯南判断照片一定是无意中脱落，被某人拾起后得知裕美和里纱儿时的关系，再进一步调查，得知裕美父亲的自杀事件，从而利用了丽子的背影像里纱这一点，策划了这整个事件。照片自然是"那个人"重新贴回去的。接下来调查那个药剂瓶（ドリンク剤）的盖子（フタ）4次，发现盖子盖得相当牢固，这也就是说……接下来便是依次调查那个叫丽子出来的纸条（丽子呼び出し状）和那个墨带（インクリボン），柯南决定开始尝试破解那个墨带里残留的谜之文书（选"ためす"）。根据墨带存储文字的规律（把横着书写的文字，5个5个的倒序纵写下来），柯南破解了谜之文书。

这样就发现除了被警察发现的那张纸条外（纸条1），又多出了一张纸条（纸条2）。其内容分别为：纸条1"想和你谈一谈过去的事。十点在图书室见。"纸条2"想和你谈一谈过去的事。八点在文艺部室见。"这到底是怎么一回事呢，柯南认为有一张是真的，而另一张是起混淆视听作用的（选择"XXXX本物xxxxx伪物"），判断后柯南认为第二张的内容是真的（选择"第二の文书"）。

这样一来，丽子被杀的时间就由10点提前到了8点，地点也由图书室转移到了文艺部室，于是柯南准备马上再去文艺部室和图书室好好调查一下。先来到文艺部室，调查地板，发现由于最近正值学校装修，所以地板上的瓷砖都变得很容易取下来。然后再来到图书



室，观察带血迹的地板，终于发现凶手曾经调换过图书室和文艺部室地板，这样一来第一个案件的不在场证明的问题就解决了。

柯南又到处逛了逛（接下来马上就是进入游戏最后的解谜部分了，因为我们的目标是100%的侦探度，所以玩家就要趁现在到处看看，调查调查，看看还有没有什么遗漏的地方），回到了女子宿舍的1F。走到里纱的房间门口，发现毛利兰站在门口，此时若上去与之对话，便进入了最后的解谜部分（读者对自己有自信的话可以先自己猜猜真凶和犯罪手法玩一次，然后再看下面的攻略玩）。

三　真相大白

毛利小五郎和目暮警官从里纱屋里走了出来，看样子他们在看过遗书后，已经完全认定了裕美是畏罪自杀。他们正准备集合大家到食堂去，宣布最后的案情结果，放大家离开。柯南觉得再不采取行动的话就会失去机会了，于是在毛利小五郎等人走后，独自把整个案件重新整理了一遍。

案情整理：

首先对手头上的每件物品一一重新进行调查（如果你前面调查过很多次，在这里就几乎不用怎么调查了，实在记不清了就注意基本原则是使调查物品时出现的信息出现重复）。

接下来是对前后两桩事件进行分析。丽子被杀的事件最大的疑点是不在场证明（选择"丽子杀害のアリバイ"两次），这个问题在以前通过调查谜之文书和两处的地板已经解决了，案发的第一现场应是在文艺部室，案发时间是晚上8点（选择"文艺部室"）。裕美被杀的事件，最大的疑点是密室之谜（选择「体育馆の密室」两次），而这个问题柯南结合以前调查发现的体育馆内的不自然的排球杆，打开的天窗，体育馆外的旗杆，裕美尸体上穿着的校服，以及体育用品仓库里的那所必需的几项道具，依次为撑排球网的杆子，升旗用的旗杆，绳子，运动包（依次选择"バレーのネットポスト"、"ハタ上げ用ポール"、"ロープ"、"スポツーバッグ"、然后选择"选择终り"）。

最后就剩下确认真凶了，柯南经过考虑整个案件的过程和手头上的证物，确认了凶手就是真弓（选择"真弓"），接下来柯南进一步思考，终于找到了能证明凶手是真弓的证据。到此，柯南已经完全的解开了这个事件，于是赶忙前往食堂……

食堂里，暮目召集了大家，在简单了分析的案件的经过后，请毛利小五郎谈谈自己的意见。小五郎说道"其实这整个事件相当简单，对于我名侦探毛利小五郎来说……"柯南这时赶到了食堂，一看大家马上就要离开了，于是故技重施，使小五郎变成了"沉睡的小五郎"。柯南躲在食堂大门后，打开了领结型变声器，用小五郎的声音说道："大家都不要离开，因为，裕美并不是自杀，真凶另有其人！"

目暮："裕美不是凶手的话，那么到底谁是凶手呢？"

小五郎："先别慌，警部大人……在这之前请容我把事件的来龙去脉详细的给大家讲明。"

选择「丽子の杀害について」

小五郎："丽子被杀事件里最大的问题就是犯罪的时间。根据验尸官的调查结果，丽子的死亡时间推定为晚上8点到12点之间。另一方面，又因为作为案发现场的图书室，在晚上7点到9点半这段时间内一直是有人在使用的。以上这些信息，在结合我们发现的那张叫出丽子的纸条，所以就把犯罪事件定在了晚上10点钟，对吧?."

目暮："是啊。在那个时间，没有不在场证明的不是就只有裕美一个人嘛。"

小五郎："这就是凶手所采用的一个最大的诡计哟，警部大人。我们在丽子的校服口袋里发现的那张纸条是真凶伪造的，而事实上约出丽子的是在另一个时间和别的地点啊。"

目暮："你说什么?！"

小五郎："在图书室里的文字处理机的墨带里残留着一些奇怪的文字痕迹，我把它重新排列后，发现其中的一部分就是我们发现的那张伪造的约出丽子的纸条。而另一部分，则是真凶恐怕已经销毁了的真正的那张纸条。根据另一张纸条的内容，可以知道约出丽子真正的时间是在晚上8点钟，地点也是在文艺部室。"

目暮："等等，你也看过图书馆的现场了吧？那地板上的血迹你也看到了吧？而且验尸官不是也说了那儿就是案发现场了嘛。"

小五郎："但是，案发现场的确是在文艺部室。凶手把丽子杀害后，就那样放在地上，当然丽子的血也就会

流得满地都是了。等到大家都睡着了的深夜，凶手再把丽子的尸体搬到图书室去……同时，也把地板上的瓷砖也一并搬了过去。对，把所有上面凝固着血的地板瓷砖都搬过去了。这个学校的地板瓷砖几乎都是弹簧垫型的，所以正好可以很方便的取下，交换。”

目暮：“这样啊……嗯……原来是用了如此大胆的诡计啊。”

小五郎：“反正不管怎样，既然犯罪时间变成了8点，地点也不是在图书室了，这样一下子有嫌疑的人的范围就大大扩大了。真弓和凉子两个人的不在场证明都不能成立。早纪和直美也一样，她们也并不是一直都一起呆在图书室里，即使是上厕所的时间，用来到文艺部室去杀死丽子也足够了啊。”

选择“裕美杀害について”

目暮：“那么你是说，裕美也不是自杀的，而是被人杀死了？”

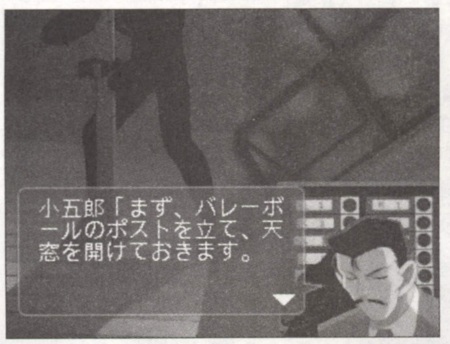
小五郎：“当然。”

目暮：“那么，你的证据是？”

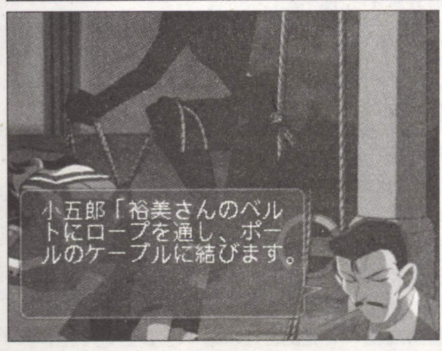
小五郎：“就是那个装着毒药的饮瓶啊。当柯南把它给我看的时候我就注意到了，瓶盖是盖得相当严实的。而且还是放在校服的口袋里的，并不是掉落在地上。喝了氰酸系的毒药自杀的人，会在服毒后特意把盖子盖紧，还放在口袋里吗？这就是尸体是被从外面运进图书馆里来的证据啊。”

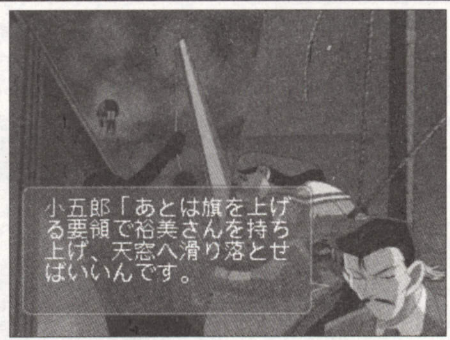
目暮：“但是，现场完全的是个密室啊。除了自杀以外，还可以有别的解释吗？”

小五郎：“要破解这个密室的诡计是很简单的啊，警部大人。只要使用这些道具的话……”









小五郎：“首先，立好排球杆和打开体育馆的天窗。然后，把绳子系在那个运动包上，再把包从天窗扔进去，这样就使得绳子的的两端穿过了那扇打开的天窗，到了体育馆的里面。而那个运动包又柔软又有一定重量，正是用这个用途。把绳子穿过那个排球杆，并把两端系在一起。到此位置，准备工作就完成了，接下来就拿着包到体育馆外面去，并用钥匙锁上体育馆大门。在体育馆外面（旗杆附近），使绳子穿过裕美所穿校服上的腰带，然后在把绳子系到旗杆的升降旗的绳索上。再然后，就只用像升旗一样，将裕美的尸体升上去，使她从天窗滑落到体育馆内。等裕美的尸体落到体育馆地板上后，再剪断绳子，并从外面回收，这样一个密室就大功告成了。”

目暮：“真没想到……那么，杀害丽子和裕美的真凶究竟是谁呢？”

小五郎：“……真弓小姐，你就是真凶吧？”

真弓：“嗯？”

小五郎：“被丽子抢走了最爱的男人的你，一直就在苦苦的找寻一个复仇的机会。有一天，无意中看到了从丽纱的相册里掉出来的照片后，你注意到了裕美的秘密。对此深感兴趣的你去调查了丽纱和裕美过去的事，就在这调查的过程中你逐渐想到了一个杀害丽子的办法。接下来，你利用犯罪预告的恐吓信，以及一系列周到的安排，杀死了丽子。然后，你为了洗脱自己的罪名，就设法杀死了裕美，并把她伪装成了自杀的样子。想必你是看到裕美一个人呆在屋子里，便假装前去探望，说是要帮她打起精神来，而给了她那瓶‘营养剂’……可怜的裕美就这样毫无怀疑的把那它一饮而尽。”

真弓：“……很抱歉，我完全不知道你在说些什么。这一切不过都是你的想象吧，你有什么证据吗？”

小五郎：“证据的话……当然有啊。”

真弓：“嗯……是什么？”

小五郎：“就是留在裕美的文字处理机上的遗书啊。”

真弓：“遗书……”

小五郎：“本来你的计划里是没有那一步的吧。你一开始是打算把裕美和里纱过去的事情透漏出来就可以了，这样大家无论如何都会怀疑到裕美的头上，你的计划也很容易就能成功了。但是，为了达成这一目标而必须得利用到不知道被谁给藏起来的照片。”

柯南：后来让里纱知道她们过去关系的并不是别人，而正是我啊……

小五郎：“当你得知后，你也不得不感到事情有些麻烦了。然后你就慌慌张张的写下了那份遗书。”

目暮：“是啊……知道这两个人过去的情况的除了里纱和裕美外就只有她了。”

真弓：“等等！仅凭这个可当不了证据的哦！况且，那种事情谁都有可能做啊，怎么硬说我是凶手呢？”

小五郎：“可事实正是如此。由于发生了计划以外的事情，你也变得相当的焦急，在慌忙中犯了点小失误啊。”

真弓“……嗯？”

小五郎：“问题是，那遗书究竟会是谁写的。我们不妨一个个人的来分析一下吧。里纱和小兰一直在到处忙着找裕美，就可以不必考虑进去。而凉子呢？她从来就根本不会使用文字处理机，直美也是一样，所以她们也都被排除。”

真弓：“那么，不是还有早纪吗！使用文字处理机的话，她可是最擅长的呀！”

早纪“……”

小五郎：“哎呀，真弓小姐也真是个健忘的人啊。”

真弓：“什……什么意思？”

小五郎：“使得早纪眼镜摔碎的不正是你吗。早纪她现在可是连近在眼前的东西都难以看见的哟。”



真弓：“……”

早纪：“……”

小五郎：“也就是说，能够打出那封遗书来的……真弓小姐，除了你以外就没别人了！”

真弓：“……”

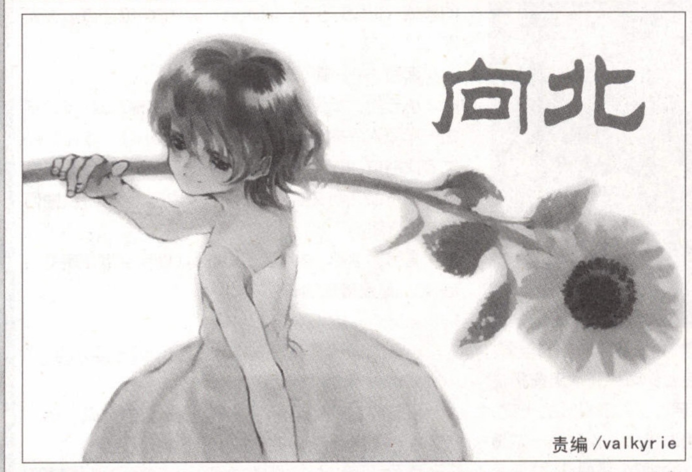
小五郎：“怎么样？果然真凶是你吧？”

就在这个时候突然停电，大家顿时陷入一片混乱，目暮大喊要大家别动，可是躲在门后柯南却发觉真弓跑了出去。来电后，大家和警察都找不到真弓了，而直美则发现事务室内放着的通往楼顶平台的钥匙不见了。于是众人急忙赶到屋顶……

众人在平台上发现了正要跳楼的真弓，真弓承认了自己的罪行，并向大家讲述了她是为了给自己心爱的男人报仇。丽子在把他抢到手后，又抛弃了他，才使得他走上了自杀的路，真弓觉得他实在是太可怜了，于是决心向丽子寻仇。把无辜的裕美扯了进来使真弓自己感到很难过，她认为自己再没有办法活在这个世界上了，说完，就要跳下去……这时，里纱突然含着泪水跪了下来，她求真弓活下去，她说自己不想再看到有人死去。毛利兰也走上前去要她活下来，抛弃过去的自己重新做人……终于，真弓也打消了自杀的念头……



接下来便是游戏制作名单和对你的侦探度的评价（如果你完全按照本攻略的流程而没有遗漏的话，将会得到100%的最高侦探度评价）。在游戏结束后，按照柯南动画的风格，会有一段柯南与大家在回家路上的发生的搞笑片断，请大家留意欣赏。



责编/valkyrie

相信所有玩过《向北》这个游戏的玩家脑海中都会留下些对北海道的印象和回忆。那些游戏中出现的场景——或是街心公园、或是古老建筑、或是并肩走过的不知名的海滩，这些留下两人足迹的地方，确实存在于那个比我们早一个小时进入下一天的国度……

为了能够更加了解《向北》，了解北海道，今次为大家提供北海之旅的特别服务。在本次旅行中，您可以看到曾经于游戏中出现过的经典真实场景，还可以了解到北海道人引以为豪的自然风光，最后还可以与大家完全融入这片土地，与他们共同度过风格窘异的节日。您会在自己的旅行中，找到属于您自己的北方的感觉……

扎幌

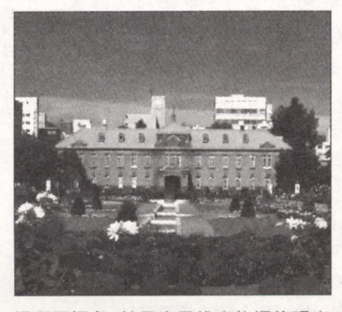
这个城市不用多说了，游戏中主人公居住的地方，而地图上也将所有的现代化设施兼名胜标写地一览无疑。这个作为北海道道都的城市有着成为一个国际现代化都市的标准，同时也是北海道经济文化的中心。不过最早与各位接触，可能还是以通过拉面吧。（叶野香的影象出现在脑子里，啊啊~~！姐姐，让我做你的小狗吧）



大通公园

【地址】札幌市中央区大通西1~12丁目

于明治4年作为防火线而被建设，之后成为札幌城市建设的主轴，以公园东端的电视塔为中心，将城市划分为东南西北。大通公园是包括西1丁目至12丁目的东西约有1.5公里的公园。公园里除了设有花坛、喷泉，及世界著名的雕刻家、已故的野口勇先生设计的旋涡形滑梯以外，还有游玩的水漕、雕像、纪念碑等的各种设施。从4月下旬至10月下旬还有名产的玉米流动服务车，在公园里散发着香甜的气味。此外，冬天在这里举办冰雪节和白色灯彩节，夏天还开设露天啤酒馆、于兰盆舞大会和YOSAKOI索朗节。作为举办大型活动的



场所而闻名，并且也是代表札幌的观光场所。游戏中到扎幌的第二天就有来这里观光的剧情，当时可以看出琴梨对这里投入的感情非同一般啊……

URL: http://www.sapporo-park.or.jp/

北海道道政府旧址（国家指定的重点文物）

【地址】札幌市中央区北3条西6丁目

以“红砖楼”的名称而受人们喜爱的北海道道政府旧址，于明治21年（1888）年以美国新巴罗克式而建成。它不仅代表了日本明治时代的建筑物，而且充满绿叶的前院也是札幌市的绿洲。现在的“红砖楼”实际上是第二代。第一代建筑物因为烟筒不完备而被烧毁。在厅舍的北侧建立了“开拓使本厅舍



迹”的石碑。此外，内部作为收藏北海道古文书的北海道立文书馆向一般开放。



羊之丘展望台

【地址】札幌市丰平区羊之丘

以平缓丘陵地后侧的札幌市区及辽阔的石狩平原为背景，悠闲吃草的羊群。牧歌情调的风景和风景市区完全成对比的羊之丘，是札幌屈指可数的游览胜地。展望台耸立着羊之丘的象征，也是作为受人们欢迎的留影地点的克拉



克博士的青铜像。台座上雕刻着著名的“少年哟，拥抱梦想吧”之词，似乎到现在还在向我们谈论开拓大志。而铜像的手所指的方向，正好是北海道大学。这里的婚礼会场「羊之丘结婚礼堂」，是将市内北一条教堂缩小重建的。白色的外观在绿叶中特别引人注目。此外，在休息处可以边欣赏悠闲的风景，边品尝烤羊肉等的具有北海道特色的美味。「札幌冰雪节资料馆」也是著名的旅游景点。

游戏中会和很多女孩子来这里观光，但给我印象最深刻的，还是与梢的那段……在这里……我终于对她……出手了……

狸小路

【地址】札幌市中央区南2条~南3条·西1丁目~7丁目

从西1丁目到西7丁目，将札幌的市中心东西长达1公里的范围，由全天候型拱顶连接的商店街。从和服、家具、乐器、家用电器、衣料等的专门商店，到



电子游戏中心、电影院等，商业的类型确实是各种各样。不仅有历史悠久的老铺子，还有最近新开业的商店等，在一条大街里新老商店共存，也是仅狸小路才有的魅力。这里是可边购物边悠闲地散步，会使您更加心情舒畅的商店街。此外，在西5丁目还设置了于昭和48年建设的本营狸诸侯神社。游戏中的狸小路无论如何是看不出有顶棚的，这样受天气影响也会少很多啊……

URL: http://www.tanukikoji.or.jp

札幌的土特产品

札幌的观光民间工艺品有代表北海道的木雕熊，及阿伊努传说之中的小人神、克罗坡库鲁等的陈列品，还有设计为北方狐狸与猫头鹰等具有性格的商品。钥匙圈、张贴物、T恤等的种类齐全，价格适当、图案新颖，获得观光游客们的好评。此外，还有以北海道的风景为题材的手织捻线绸、十胜石（黑曜石）等的首饰品、海豹与水貂等的钱包和手提包、薰衣草的香袋等，各种各样的商品。食品方面有维也纳香肠、干酪、奶油、瓶装海胆与鲑鱼子，海带类等。还有将北海道的美味装在盒里用于礼物的成套商品。此外，还有面、汤、材料配成套的面条，以及用北海道产的葡萄酿造的葡萄酒，限定出售地区的啤酒和当地酒。冷冻或冷藏的螃蟹、鲜鱼，和马铃薯、洋葱等，可以向各地邮送极为方便。另外，北海道也是成为糕点的原料的高品质小豆和牛奶的产地。因此，札幌的铭牌糕点多也是其特征之一。以美味的日式糕点、西式糕点为首，最近是软巧



克力最受欢迎。不过看来都是写高热量食物，生活在北海道要是不节制一定会发胖的说。难道《向北》中的女孩子都是那种天生吃不胖的体形吗？还是因为北海道本身就是人杰地灵呢？果然是个好地方啊~~

小樽

明治32年（1899年）被指定为国际贸易港口，自那以后一直到昭和初期都为北海道经济的中心地。由于地理位置的原因，市内多是角度很急的斜面路，所以又被称为“坂の街”。在小樽运河两岸多为欧式的玻璃吊灯，橙黄色的灯光照在对岸高大的仓库墙壁上，之后又映照在运河中……

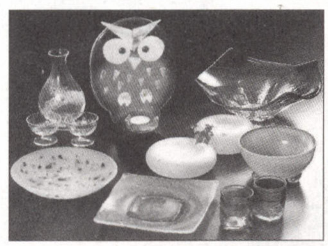


异国的风情和夜晚构筑成了叫做小樽的城市，我想1899年的小樽人做梦也不会想到自己的城市会成为了观光名胜，吸引着无数的憧憬浪漫的人们。

小樽运河工艺馆

北海道的玻璃艺术家每年会在这里进行一次交流，大家在艺术上的、技术上的心得可以在这里得到交流和共鸣。当然也可以将自己得意的作品带来参加叫做「ガラスのきらめき」（闪光玻璃）的展览。不过我想，闪光的，应该不仅仅是玻璃而已。

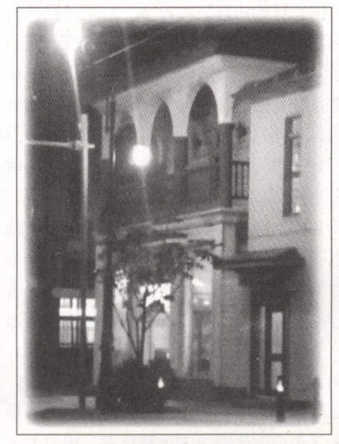
我想，像ターニア这样指身为业长住在那里的人也不少吧……下面是工艺馆的官方网站，大多是商品介绍和与



其他旅游景点的连接。真是可惜啊，没有员工介绍，没有ターニア的说……
http://www.otaru.nu/index.html

函馆

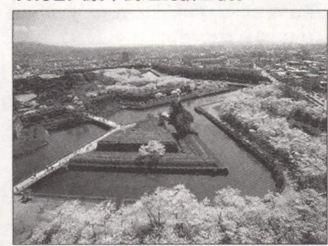
安政元年（1854年）以前函馆还没有被开辟成为港口，之后随着西洋文化的侵入，外来样式建筑与贸易使得函馆成为了文化都市。同样是属于丘陵地带，被世人称为“坡道上的异国”。



因此市内有很多角度不错的观景台，当然，夜景也是非常出众的。另外，函馆还是日本首屈一指的大渔场，与本洲岛的下关齐名。日本每年的鱼进口量和捕捉量都使世界第一，从这里可以想象出鱼在日本人餐桌上占的比重啊。

五棱郭

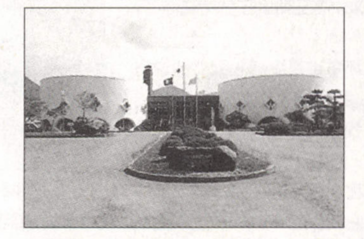
传留至今的幕府末期动乱时期的星型特别史迹——五棱郭遗址。西洋式要塞现在已成为绿化优美的公园，周围展现着其繁华街道的新面貌。



幕府时代末期，德川幕府为了加强北部防卫，花费7年时间修建而成。这座日本最初的洋式城市要塞，是日本最后的内战“箱馆战争”的舞台。因为形状为星形，所以命名五棱郭。现在是倍受赞誉的观赏樱花的著名景点。喜欢《剑心》的朋友都不会对这里陌生吧。

青函隧道

世界最长的海底隧道。从1971年开工直到1985年竣工的，全长53.85公里的海底奇迹。连接函馆和本洲岛的青森县。图为青函隧道纪念馆，以奇特的建筑风格和特别的历史意义吸引旅行者。



千岁

千岁原来被称为Shikotsu，是大山谷的意思。后来在1805年命名为千岁。千岁市有很多的土地，而且价格另人满意，很多大型工厂都进驻于此。大型现代化设备与自然巧妙地融合在一起。又组成了一道新的景观，展现着他们的活力。千岁市位于北海道岛南部，临近道都札幌，所以机场，铁路，高速公路等设施又显得非常完善。这里要特别提一下千岁机场，有这国际先进技术的机场设施，称为北海道第一机场，游戏中主人公就是先从东京“飞”到这里的。

支笏湖

支笏湖比水平线高出250米，有著40公里长的湖岸，是个火山口湖。它以363米的深度（日本第二）和17.5米的



清澈度（日本第三）而文明全国。是日本最北的不冻湖，而栖息湖中的姬鳟又是全国钓鱼爱好者的最爱，只可惜每年只有6、7、8三月才没有禁钓令。其他时间，作为一次远足，一次与大自然接触的机会而来这里转转也不错啊！

富良野

位于富良野盆地的中心位置，同时也是整个北海道岛的中心点，不过却是以农业为住的地区、因原来播放的宣传片[北の国から]而闻名全国。之后那些能够布满整个山丘的薰衣草也成了北海道那浪漫夏天的代名词。只可惜游戏中没有那么浪漫了，没有薰衣草，而是向日葵，向日葵啊！

向日葵之里

位于富良野地区，拥有日本第一大面积的向日葵田。大约65万棵的向日葵，我想也只能种植在像富良野平原这样的地方了。每到7、8月份，世界各地就有20万的人慕名而来。

在玩《向北》以前，我只知道向日



葵是朝着太阳生长的花，而在经历了向日葵之里的旅行后才知道向日葵起码有30种以上的种类，而这里正因为拥有大量不同种类的向日葵又被称为［世界向日葵之角］。不过游戏中那个迷宫的迷你游戏确实有些BT，以我的路痴本性不依靠嗅觉是过不去了……

下面来介绍一下北海道特有的节日。这些节日因为地域性原因而没有被列入“日本传统节日”中，从某些角度来看还是比较难了解到的，所以特意将这些具有北海道特色的大小节日拿出来和大家一起分享啦~

札幌白色灯彩节

【会场】大通公园

从11月下旬开始举办的这一项活动，在大通会场从大通公园西2丁目至西12丁目，各自以光为主题而设置，在西2丁目设有「宇宙广场」、西3丁目设有「圣诞广场」、西4丁目设有「北自然广场」、西5丁目设有「光的交流广场」、从西6丁目至西12丁目设有「光



的交流广场」。并且，活动期间还举办拍摄幻想性光的艺术的摄影技术比赛大会。当然还有女孩子告白的说……【活动期间】大通会场11月中旬~1月上旬，站前大街会场11月下旬~2月中旬。

URL: http://www.sweb.co.jp/kanko/white/

札幌冰雪节

【会场】大通会场、真驹内会场、薄野会场

这一项活动在2月上旬在大通、真驹内、薄野的3个会场举办一个星期。在大通会场有着壮观的大雪像，真驹内会场有深受孩子们欢迎的附带滑梯雪像，薄野会场有神秘的冰雕像。由市民



们参加的雪像制作，以及举办有国外人前来参加的国际雪像比赛大会。此外，活动期间，还在用雪制成的舞台上，举办各种丰富多彩的活动。并且在大通会场和薄野会场，到了晚上使用灯光照明把大雪像和冰像等雪的艺术品点缀得更加美丽。我想，如果《向北》这个游戏没有那么快结束的话，那么告白以后的活动一定就是带着女孩子参加冰雪节了吧……

【活动期间】2月上旬

URL:http://www.aurora-net.or.jp/~snowfes/

索朗节

【会场】西8丁目舞台会场（大通公园西8丁目），大通盛装游行会场（大通西5丁目~10丁目）其他有27个场所30个会场

这是将高知县的「YOSAKOI节」与北海道传统的民谣的索朗曲调相结合的一项活动。来自北海道各个地区的、由各家公司、学校、地域为单位组成的舞蹈队，手持鸣器，身穿各种各样的服装，在大街上跳起充满活力的舞蹈。以大通公园西8丁目舞台会场及大通盛装游行会场（大通西5丁目~西10丁目）为中心，札幌市内设有30个会场。

【活动期间】6月上旬

URL: http://www.tokeidai.co.jp/yosakoi/

札幌国际节日

【会场】大通公园西10丁目及札幌市内的15个饭店

活动期间，在加盟日本饭店协会北海道分部的市内15家饭店里，能够品尝到厨师们使用北海道新鲜的鱼类和贝类等材料而精心地制作的世界菜肴。并且，作为大通纳凉庭园的一部分从7月21日~8月10日，在大通公园西10丁目的国际广场还能够品尝到世界各地的啤酒和菜肴。特别受到妇女们的欢迎，每天都有许多人在这里品尝与日本啤酒不同的美味。

【活动期间】7月21日~8月20日

【交通】国际广场、世界啤酒：从地铁「大通站」步行3分钟



阳光下的故事

作者：石田　责编：金带刀

记得小时侯看过一个电视连续剧，叫《水户黄门》，类似包公案狄公案一类属于半推理性的片子，在日本人人爱看。其实这种微服私访的故事在世界各国各种样式的文艺类作品中都是可以经常见到的。里面最令人记忆深刻的莫过于主人公显示身份的一瞬间，十分精彩。做这样的人一直是我小时侯的梦想，可是谈何容易呀，要做这样的人首先需要优秀的头脑，还要强健的体魄，最后是仁慈的心地。我是做不到了，不过还是可以和大家来分析这些人的事迹，体验体验那种感觉好了。



首先我们来把各种人物划分一下为几种性格，游戏中坏人的形象一向是非常公式化的。语言粗俗，动作粗鲁，头脑简单是其代表造型。情节也无非是某某恶代官与某某屋的黑心老板串通一起，不是陷害忠良就是欺压百姓，基本上无恶不做（例如游戏《恶代官》中的助助太郎就是典型）。而为了不让这种压迫再持续下去总会出现带着一大串头衔的正义伙伴，最典型的就是要属江户时代法官远山金四郎、大冈越前守和赤穗藩四十七义士的事迹为主了。这些分别代表各个阶层的“名捕”有的为仁，有的为义，还有的到死都在捍卫“礼”。

“情理胜于公正”是一个名捕不可少的必备条件，大冈越前守是最典型的代表人物。大冈越前守是现在新泻一带的大名，担任过江户城的刑狱官，南町奉行代官等。日本有一句老话叫做“三方一两损”，这句话最能代表大冈越前守所处理的奇怪案件。“三方一两损”的故事发生在德川幕府时代的江户，那时的江户人有死撑面子的坏习惯。有一次两个匠人也是照例将劳动一天所赚取的工钱随意的大把大把花了个精光。这两个匠人一个是住在浅草阿部川町的泥瓦匠金太郎，而另一个是住在神田小柳町的木匠吉五郎，有一天住在浅草的泥瓦匠金太郎捡到了一个金光闪闪的袋子，里面装着几张票据和一个图章，最值钱得是三两黄澄澄的金子。泥瓦匠金太郎仔细看了一会儿，发现票据上写的是住在神田小柳町的木匠吉五郎的，好心的金太郎立刻动身前去归还失物。

可是当金太郎见到吉五郎后说明了来意，吉五郎不但不感谢，反而非常生气的将金太郎一顿臭骂，吉五郎不快的说道：“你这家伙真是爱多管闲事，我好不容易把钱给丢了，正在心情愉快地在这里喝酒！你却跑了大半个江户城给我送来！我今天又得重新想法子把这三两金子花光。这不是让我为难吗？太费劲了！好了，你把票据和印章给我留下来。这三两金子就给送你了，不要再说了快拿走吧！”

金太郎一生都没作过坏事也是个死心眼，他说道“既然知道东西是你丢的，我捡到了当然应该还给你。我又不是为了要金子才来找你还的！”“不行，你一定要拿走”于是这两个人你一言他一语互不肯让步，最终为了金子的所属互相撕打起来（都不要给我好了）。

站在一边的小柳町房东实在看不过去，出来给吉五郎与金太郎调解，可小柳町的房东却说金太郎不该把钱再还来而且有些道理，金太郎在无奈之下只好在道歉后灰溜溜的离开小柳町。可是金太郎越想越不服气，在回来的路上正巧碰到了自己在浅草阿部川町住的房东，于是他把自己的遭遇向房东哭诉了一遍，房东知道了这一切之后，非常生气。就把这件事告到了正在南町奉行所任职的代官大冈越前守那里。大冈越前守也很奇怪，马上派人把吉五郎和金太郎传到南町奉行所，追问他们到底谁肯接受这三两金子，可是他们还是谁也不肯接受。这时无奈的大冈越前守为了解决事件只好自己掏腰包出了一两金子，并当场宣布褒奖吉五郎和金太郎两个人二两金子。

由于都得到了金子谁也没有再不服判决，这事才算了结。本来是应该一个人得到这三两金子，大冈越前守也出了一两，等于三人各损一两，所以这个结果就叫“三方一两损”。事件还没有到此完结，大冈越前守判完了案子，看到这两个人饿了。就吩咐手下给这两个匠人准备饭菜，一会儿饭菜摆上桌来两人正准备要吃。旁边站立的厨师看见他们两个饿了很久好心的劝道：“你两人饿了很长时间，不要一下子吃的太多把肚子吃坏了。肚子总归也是身体的一部分呀！”听了厨师的话，两人一个回答：“明白了，不能吃多了是吧！”而另一个也跟着说道“是啊，我只吃一顿饭！”偏巧厨师的名字在日语里同“大冈”发音非常相似，而一顿饭三个字在日语里是“一膳”的意思，发音和大冈的封国名字“越前”相同，这两句话的意思最后就变成就成“不吃大冈，只吃越前”！所以后来的大冈越前也就多得了“半分奉行”的名号。



大冈越前守十分勤于职守，忙而不乱，从不疏漏一件哪怕是小小的坏事。有一次出游，看见人拿着一把没成熟的稻子，大冈就问他：“你拿着把稻子干什么啊？”那个路人回答说：“走路时看见的，随手拔来玩的”大冈立刻大怒，说“你既然不种田地，还要因为玩乐而毁坏人家辛苦种来的稻子，太可恶了！”于是就是一顿鞭子。从这件事不难看出哪怕是一件不对的小事，只要让大冈越前看到了是免不了要受一顿惩罚的。



讲到这里就不得不顺便说说这些日本名捕们的道德基础，这些名捕，奉行生活在一个不公正的时代里本身又肩负着保卫地方的职责所以头脑中就一定要有些思想来武装自己，日本的儒家就是最好的思想也就是人们常常在游戏中提到的“五常”：仁，义，礼，智，信。“仁”便是上面提到的大冈越前，而“义”要远山的阿金最适合，这位疯狂的法官每解决掉一个案子后找到了凶手，必定要脱下和服露出肩背上的夜樱刺青，强迫凶手观看。他背上刺的图案就是有名的江户绘“花吹雪”意思是花的暴风雪，传说樱花盛开的最末几日，就必定有北方强风吹袭而来，千树万树，落花如雨，似幻似梦……不管多凶恶的犯人只要一看到远山金四郎背上的“花吹雪”必定会大喊“你是远山的阿金”有身份的凶手会面如土色斗意全消，普通的混混干脆直接颤抖着倒在地下吓晕。这是我见过威力最强大的武器不用打也不用骂只要看一眼就必定会失魂落魄的束手服法。威力十分惊人！（生化武器？）这也是一切名捕法官必备的第一条件震慑力。

远山的传说中有不少阿金的故事带些传奇色彩，在江户的浅草町每当太阳西下后，就会有一个跑的极快的坏蛋来到这里附近长屋之中偷盗财物，事后无人可以追上他。有一次阿金知道了便下定决心来铲除坏蛋。一天夜里，他和一个手下便躲在街口的一口大缸里等待着小偷的到来。终于在很晚的时候看见几个盗贼趁黑摸进了他近前的一家屋子里，他的手下看到后立刻想揭开盖子冲出去，但是一把被阿金拉住。阿金认为这些小偷在偷到东西前一定非常机警，现在冲过去肯定会被他们跑掉，等到他们全部偷完了身上背着重物正出门时再冲出去，一定会打他个措手不及，于是两人一直躲在缸里。好久以后，小偷偷完财物后正背着一个大包要逃跑时一下子被远山和手下抓了个正着，一名小偷刚想施展功夫逃走，阿金立刻露出身上的花纹吓住了小偷的双腿于是他只有乖乖的伏法，从而解决了一次事件（远山的刺青果然好用）。

金四郎本身的条件比其他人要好的多，其办过的案例除了动脑筋以外还有一套名捕应有的标准行为为固定模式。首先是这样的：某地黑心店主勾结官府欺压百姓。一被欺压的百姓过后一时心里想不开欲投河自杀，正巧被路过的主角看到，于是上前救下他追问为何，百姓无奈说出真相，主角大怒找到店主与其手下大打一顿，店主的手下被打败后跪地求饶，于是赔钱的赔钱打屁股的打屁股。可是事情不会完结，当店主找到强大的靠山之后便寻找百姓报复，这时名捕又不在身边接着第二次迫害开始了，百姓快被打死时名捕才会赶到，店主这时请出替他出头的大哥与名捕对决。经过艰苦的战斗名捕获得胜利，此刻他才会晾出自己的招牌来吓得坏蛋跪地求饶。可也有例外当坏蛋是某某大名或官员时就需要有大人物出来帮忙了，德川吉宗将军是最喜欢这样干的了，虽然他贵为将军可是也很喜欢惩治坏人，但是他从来不出手只让手下来处理对方的部下，

大头一般还是留给自己。不管对方是什么来路只要他露出自己的家徽所有的人肯定叭趴下，不少的游戏中都借用了此法。

"义"在日本的分量相当之重，凡是重义的人在游戏中的地位往往很高。我们就拿最有义名的赤穗藩四十七人来说吧！虽然不是名捕之流但是行的确是仁侠之事且却有除恶之实，故事是这样的。在江户的德川时代，当时的将军们为了巩固自己的统治，要求全国的大名们必须按照规定的时间向将军大人朝拜，当时负责主持仪式的有两位重要的人物：一个是赤穗藩主浅野长矩，另一个则是高家的吉良上野介义央。就在朝拜开始的前几日里浅野长矩来到了吉良上野介的府上，为了朝拜时的先后顺序礼仪来向其请教，年轻的浅野长矩对于官场上的一些事情还没有搞明白，本来对高家应该赠金十两作为晋见之礼，可不善此道的他随便买了木鱼一盒来搪塞吉良义央。开始上野介并没有在意这些，可是另一位藩主来向吉良求教时送了非常丰厚的礼品。为此，吉良上野介对浅野长矩怀恨在心，等浅野长矩第二次来请教时，故意把他在朝拜时所穿的衣服说反来羞辱一下他对自己的不恭敬。朝拜大典很快来到，还被蒙在鼓里的浅野长矩真照吉良上野介所说衣服穿上大广间。在当着将军的面被斥责后，受辱后的浅野长矩向吉良上野介冲去，谁也没有想到的是他突然拔出腰间的配刀，向吉良上野介砍去，作为一个大名受到侮辱报复吉良也是可以想象的，但对于将军来说在御殿中拔刀就是对其的最大蔑视。由于吉良是将军的亲戚又是后来下代将军纲宪的亲生父亲，浅野长矩最终被判切腹。浅野当晚在交代过后事之后遵照指示切腹谢罪。浅野的赤穗藩得罪了将军家的人！剩下浅野的亲人们唯恐累及自身没有一个愿意继承藩主的位子，最终赤穗藩被削藩，可就在赤穗藩的削藩的当天有四十七位藩士集体脱藩成为浪人不知去向。

等到再找到这些人时已经是三年后深冬的一天，那天晚上天上下着大雪如同鹅毛一般，大雪打在吉良府门前站立的四十七位浪人身上发出"擦擦"的声音。四周一片安静，突然一声巨大的砸门声吵醒了门房的守夜人，还没等他明白过来时大门就被砸开了，只听大石内藏助高喊着"我等赤穗藩以下四十七人前来讨取谋害我主之吉良上野介义央公性命，无关人等速速退开"于是这四十七个人杀进了吉良府。四十七人分为两队，一队由大石亲自率领从正门攻入，另一队由吉田忠左卫门率领进攻后门。入邸后，邸内应战者颇少，经过战斗后终于在府后柴房切下了吉良义央公的头颅。报仇成功事情走到最后，为了不连累三年以来一直帮助他们的人物，在祭奠完浅野长矩后四十七人集体在吉良府门前自杀谢罪。



所以说游戏中的地位是和现实紧密联系的，四十七人保住了忠义。虽为了除暴出发点是好的，可是行为有些偏激，不过以后的名捕们也被强制性的要求必须作到这点才算够格。早期的PS上有款名叫《验证赤穗事件》的游戏就是以此为题创作的，可惜现在市面上已经很难找到了。

我们的水户黄门老爷可没有以上诸人的那种气魄，有的只有一颗"仁智"之心，虽然是作家笔下美化了的的人物但其善良的本性从来没有人敢怀疑过。水户黄门原名德川光国，是水户二代藩主官居权中纳言（在中国唐代有这种官职叫做黄门监），因为是水户藩主又有黄门的名号所以大家如此称呼他。在异乡一呆就是几十年直到64岁时才回到家乡茨城县的水户番领，由于在将军身边太久水户黄门已经对处理领务不感一点兴趣了。后来机缘巧合下对日本的历史产生了浓厚兴趣遂隐居至"西山庄"中安心编纂《大日本史》。可惜的是到死水户黄门也没有写完《大日本史》，但水户藩的后人们继承了先代藩主的遗志终于在1906年完成全书。其中要提到的一点是倒幕成功之后明治政府发布了"废藩令"将藩改制城县划分，失去了一切经济来源的水户藩后人们在后几十年中完全是自己拼搏将其完成。当《大日本史》觐见给明治天皇时也终于完成了水户藩长达200多年的漫长著书路。四代将军家纲当政后对光国更加尊敬只要是他出的建议没有不遵从的，这也是为什么只要他手中的印笼一出就会吓倒任何人的原因，在这印笼后站着的不是水户黄门本人而是日本最高的掌权人将军！

水户老爷爷的事迹多的不得了。有一天水户老爷爷带着阿助和他两名忠实的手下又开始外出云游四方，这天来到了大井川的桥头，在村民谈话之间听说了大井川里有河童出现的怪事，为了揭开这件怪事一行人便开始了调查。在调查时遇到了一个叫阿雪的女孩子，这个女孩子十分孝顺，冒着大雨去给母亲去送药，黄门十分可怜她就叫阿助去护送她，于是两人来到了大井川的桥头，不巧的是在这里遇到了一群河童二话不说便抓走了两人。当两人在醒过来时已经是被抓到了一座矿山中，里面的全是被抓来的村里人，就在这时这座矿山的主人出现了，原来他就是本地的代官松藏。阿助后来在阿雪的帮助下成功的逃脱了出去，最终将消息送到了黄门老爷爷那里，于是老黄门带领手下抓住了坏蛋松藏又破获了一件怪事。怎么样？十分传统的一个故事吧。水户黄门老爷爷的事迹大都源于各种民间传说，名人传记之类的有些好似童话一般，不过也正因为这点天真我才会喜欢他的。

有了上面这些素质做个合格的名奉行还是差一点那就是"智"，这个字对于是否能加上"名"这个头衔至关重要。足够聪明才可以破解一些疑难案件，说道疑难我到想到了一本《散漫游记》的书。主角是一个叫青山高松的长岛奉行，这位奉行一生所侦破的案件数不胜数，一些案件与我国的许多公案有共同之处，比如说那个里面有一个叫《三方》的小故事。

事情发生在很久很久以前，有个叫青山高松的长岛藩奉行在带着手下的两名仆人外出办事。他们路过东国的小田原时，因为天气实在是太炎热了，所以向着前面的一片竹林走去。竹林中也有两个脚夫在里面乘凉，于是几个人便攀谈了起来，两个脚夫热情的拿出梅干与饭团与大家共同分享。脚夫不经意中说出了一件十分奇怪的事情：在小田原的城下町中住着两个有名的商人一位是越前屋的老板黑川，另一个是加藤屋的老板丸造，两人由于生意上的问题要到九州去采办南蛮货物。本来一切都很正常，但是到了起程的那一天，丸造在村口等了好久也不见黑川前来，于是便到越前屋去找，丸造走到越前屋的门口大声喊着黑川妻子的名字："桐子，桐子~~~~黑川在吗？我和他约好了出去。"黑川的妻子出来后说黑川很早就走了，于是丸造又回到村口等，可左等不来右等不见。丸造再次来到黑川的家，黑川的妻子见到丈夫还没找到一时着急就报了官。不久后在村外的树林中发现了黑川的尸体，官府赶到后查了半天也没找到凶手。最后，三方到现在还是一笔糊涂帐。青山高松听了以后觉得事有蹊跷打算管这档子闲事。于是，主仆三人便连夜赶到小田原去。



事也凑巧，当他们来到小田原时差官正在做此案最后的审理。越后屋的几个相关者也正在相互推脱责任，黑川妻子桐子哭着说："我丈夫走的时候带着不少的金子，一定是丸造见财起意杀掉了我的丈夫"~~~~桐子呜呜的哭着，丸造听候反驳着"胡说！那日我不是来找过你丈夫吗？我要是凶手早就逃走了！还等人来抓我吗？"差官一想也是，最后还是不知个所以然。正一头雾水之时，早在一旁已经确定了凶手是谁的青山高松忽然站了出来笑着说道"事情很简单，凶手就是加藤屋的老板丸造！"众人起先大吃一惊，然后丸造愤怒的大喊着"混蛋，你这小子从那里来的？"说完便一下子扑向青山。站在身后的两名仆人怎能叫主人受辱，立刻将丸造打翻在地亮出名号，小田原的官差立刻上前连称失礼。"大家肯定还没有明白事情是怎么回事吧？"青山说着用手一指边上的黑川桐子问着大家，"其实很简单，丸造在第一次到越前屋时，在屋外并没有喊黑川的名字而是直接叫他的妻子桐子，因为他根本就是知道黑川并不在家，所以才敢大胆的呼叫黑川，好让四周的邻居们都听见他也在找黑川"。众人听过这一席话之后恍然大悟。

这故事的情节很简单，但是直接表现出作为一个除暴安良的名捕没有这两下子是根本不行的。综合上述各种条件想要找一个符合条件的名捕确实很困难，除了游戏之外其它的几乎找不到。不过，只要游戏还存在于这个是世界上一天，我们就不应该放弃自己的幻想。思想中存在梦想的话就到游戏中去寻觅，那里总会有你想找到的感觉，那怕它已经腐朽我们还会从里面得到少许的快乐。至少我是如此认为的。





如果公主或心上人被魔军抓走了，我不会马上去救她，而是好好练功三个月，因为魔王和她的婚礼总是在我进入魔王城堡后才开始举行。



02. 我知道一开始出发时要往最近的村庄去，而不是去最远的国家，那里的敌人我还打不过。

03. 当某个敌人强到现在的我不可能打赢，我不会浪费我的 MP 和道具奋战到底，我会省下力气等待奇迹让我逃过一劫，好让我事后不会懊恼浪费了那么多道具。

04. 即使奇迹没有出现而我战败，我知道有两位名为瑟夫（SAVE）& 罗德（LOAD）的大神会将一切恢复到所有错误发生之前。

05. 当你试了很多次这个敌人打不倒，那么相信我－他这时真的打不倒，给他点面子让他赢一次吧 ^_^b

06. 我不担心魔王无敌的防护罩，只要去魔王城堡附近不起眼的洞窟走一趟开开宝箱，问题就解决了。

07. 不用烦恼遇到危机时我编的谎言或乔装打扮连三岁小孩都骗不过，对魔王的手下来说三岁小孩已经比他们聪明很多……

08. 我会和美丽的旅馆女侍或商店店员培养好关系，在冒险旅途中，她们总是会帮上忙。

09. 我知道魔王会照手下能力的顺序派来杀我，他不会一开始就派最强的前三个。

10. 当我进入贫苦村落的民房时，我会不客气的仔细搜刮，因为那些东西对他们无用，却对我的冒险旅程有不少帮助。

11. 我不在意我身上的武器防具不够好，最好的常常都放在魔王城堡里，而且没什么人看守。

12. 理所当然队伍里常常会有间谍，但是他们总会在关键时刻背叛魔王。即使没有，他们的计谋也常会失败。

13. 勇者们都知道，等级能力或金钱不够的话，有几个叫做 pctools 或金手指还是 GAME MASTER 的东西会帮助你。

14. 某个队友为了救我而自我牺牲，我不会太难过，他只是为了证明我才是主角而存在，就算不是他死…也会是另一个队友。

15. 我不会忘记和所有村民们时常聊天，进度停顿或出现无法进入的地方时，往往只要问问不起眼的小孩子就知道答案了。

16. 当我被魔军抓住时，我不会试图硬闯出牢房门，后面随便找找都有地道可以出去。

17. 勇者总是会被误解冤枉，甚至被民众们排挤攻击。放心，明天你抓到真的犯人后就又变回英雄了！

18. 当自爆装置启动后，我不会急着逃出去而是先四处逛逛，城堡总是在我出去之后才倒塌。

19. 如果这个美丽的敌人还不是太坏．．我相信有七成的机率她会不知何故红着脸加入我们的队伍。

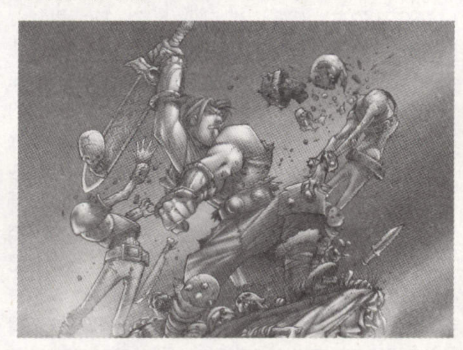
20. 当我第一次到某个国家，该国国王对我很不友善甚至赶我走 －－ 我有理由相信他是假的国王而在半夜溜进王宫揪出他的真面目。

21. 潜入魔军地盘救人的行动如果十分顺利，我会做好心理准备 －－ 离去前一定会被大批敌人包围。

22. 如果城镇里有十分可怜或遭受诅咒的民众，即使和冒险旅程无关，我也会尽力去帮他们，不是因为我是勇者，而是帮了他之后得到的回报常常很好用。

23. 这世界可以任意向民众挑战的话，我绝不会挑看起来不起眼的寻常百姓 －－ 他们往往比最后魔王还强！

24. 我屠杀弱小的魔物时不会手软，因为没有民众会骂我心狠手辣。



25. 非不得已，我绝不会一个人面对敌人，我身边的队友即使再没用也能帮我克某一种敌人。

26. 第一次对决败在魔王手下或被魔王逃走也不用在意，最后魔王往往要打个两三次来证明它很强。

27. 如果在刚出发没多久就遇到了大魔王，我知道他不会把我放在眼里而放我一马，甚至对我说「不服气练个十年再来找我吧」！他不会想到我要料理他根本不需要练十年。

28. 如果队伍中都是年轻女孩，当然我会选择我觉得战力最强的那一个和她培养感情。



29. 我不会因为带着满满的补血道具而觉得丢脸，敌人不使用补血道具不是因为骑士精神，而是他笨！

30. 我从不怕迷宫又深敌人又多，当我快不行的时候，这个充满邪恶的地方总是会出现神圣之泉……

31. 对于免钱又不花力气的补血服务，我一定会尽量使用，直到我不需要了为止。

32. 你知道的，我是勇者，所以我做什么都是对的，不必担心有不好的传言出现，在出现之前我早就当了国王过着幸福快乐的日子。

33. 我会理性的挑出敌人的弱点猛打，光明正大和敌人对决?那是魔军才会做的事。

34. 魔王再怎么无敌，他一定会有某个弱点，这个弱点魔王以为只有自己才知道，但是我和魔王对决之前一定会凑巧发现他灭口灭的不够干净。

35. 是的，离故乡越远会发现物价越高，旅馆费用越贵，所以我战斗时一定会记得预留足够一次飞行的魔法力好回家乡去睡。

36. 无论如何，你都可以期待会有一个你打不过的魔军大将后来会站在你这边，你甚至不用帮他练功，可惜的是－他站你这边以后一定会变弱很多……

37. 当勇者久了就会发现，最后魔王有时是个好人，可能全世界六成以上的国王都没有他那么正派和光明磊落，坏就坏在他选职业选得没我好……

38. 队伍中的女孩最后全都被我带回家的结局不一定存在，但是出现机率似乎也不小 ^o^

39. 不用理会魔军为了任何理由而使用的倒数计时装置，总是在最后一秒前问题就被解决了。

40. 敌人的强弱只要看他的服装漂不漂亮和有没有出场动画还有台词多不多就知道了。

41. 你必须相信，不论去哪里一个世界当勇者，秘技和贱招还有隐藏宝物永远存在！

42. 如果商店的东西贵得不合理，不要因为自己很有钱不考虑就直接买，大部份时候不是能杀价，就是还有卖的更便宜的店。

43. 永远不要认为冒险旅程就只像世界地图那么大，你看不到的地方才是接下来要去的。

44. 如果旅途中不幸变成残废，大多数时候都会出现让你复原的方法，除非这个伤痕让你更有魅力。

45. 我是勇者，所以一年之内遇到贵人的机率是平凡人的数百倍。

46. 我唯一搞不懂的是，即使我一剑就能杀了像座山的巨龙，我还是打不开那些民宅上锁的木板门……

47. 魔军重要人物往往很聪明，偏偏总会在关键时刻犯下有点常识的人都不会犯的错误，例如因为一时气愤而杀掉忠心耿耿的部下，而使情势偏向我方。

48. 你放心，绝对不会从魔王城堡救回 274 公斤的

公主，魔王的审美观往往比你我还要严苛。

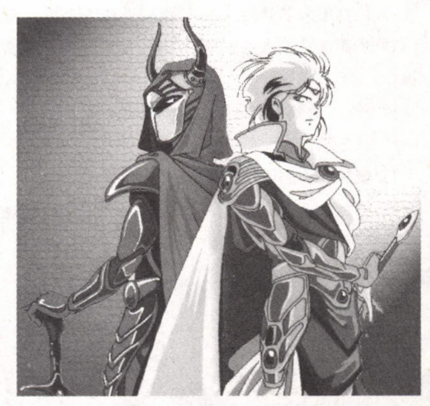
49. 最终的魔法只有我能学会，最强的剑也只有我能使用，魔法师和战士这些配角想都别想抢我的风头。

50. 当这个超强敌人得意忘形时，往往就是他的死期到了。

51. 勇者不应该参加有两位主角以上的故事演出，这点常识随便找个好莱坞演员都知道。

52. 如果你参加的故事演出不是全年龄推荐的，那么不管你这个勇者再烂，还是会有一两次艳遇：)

53. 勇者唯一要小心的是 — 故事出续集时自己别变成新的魔王……



54. 我不需要明白什么是正义，也不需要去追求它，当我宰掉魔王之后，正义自然会靠过来跟着我。

55. 如果这世界有自我牺牲咒文，别客气的叫队友尽量使用，因为那表示这世界也一定有复活咒文。

56. 当被魔军俘虏时，队伍中若有人背叛了我投向魔军那一方，我不会生他的气 — 因为最后他一定会将魔军的计划搞的天翻地覆再回来救我。

57. 很奇怪，每一个魔王被我宰掉之前总是说着一样的话「不可能!!我是无敌的!!」

58. 因为我天资聪颖，所以将刚学到的魔法用的炉火纯青也很合理。

59. 魔王没有发现，其实魔军中比我强的敌人少说数百个，他们个个拥有无限的法力和超强的绝招。可惜的是，他们都没有脑袋，超强的绝招偶尔才用一次。

??最后，想打败魔王还是得找一个玩 RPG 很厉害的玩家做靠山。



1. 漂不漂亮不重要，重要的是要是勇者喜欢的那一型。

2. 多往怪物多的地方走走，这样才有机会被勇者搭救。

3. 就算你是公主穿着也要凉快，不可以穿名贵大衣。



4. 不可以怕冷，否则一到极冷地带就违背了守则 3。

5. 因为你是最强的勇者的女人，所以你一定要精通最强的白魔法。

6. 就算你精通剑术也不可以表现的比勇者还强。

7. 别指望勇者会把打倒魔王的武器让给你，因为你也没资格拿。

8. 不可以留男生头。

9. 即使队伍中有其它女孩子喜欢勇者，你也不不必担心勇者会变心。

10. 打倒魔王后你必须要有心理准备帮勇者挡下魔王的死前的最后一击而死。



11. 被魔王抓走后你不必担心贞操会被夺走，魔王是反对婚前性行为的。

12. 即使魔王是废柴中的废柴，你也不可以不小心把它打跑，一定要露出害怕的表情乖乖让他抓（魔王派手下来抓也是一样）。

13. 无论如何一定要有一个夜晚跟勇者独处。

14. 即使队伍中有其它男人条件比勇者好认识你较久而且对你也有意思你还是只能爱勇者。



1. 不可以欺负比我们弱的勇者们；

2. 不要单独上场，最好带着你的军队然后躲在最后面，否则你的部下们会失业。

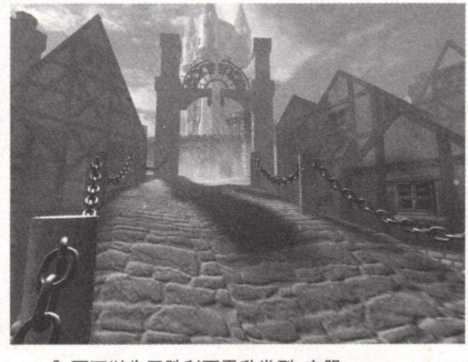
3. 要有大将风度，在手下攻击勇者的时候，就算手下一个个死去，也不可以插手，更不可以偷袭。

4. 不必在乎你的招式帅不帅，你只要把注意力放在死的时候要有多少的背景特效。

5. 请随时携带足够的金钱与经验值，否则玩家不会把你当魔王看。

6. 没事别一直放绝招，否则你会发现突然玩家的 hp.mp 永远都不会减。

7. 即使你很有品味，也委屈你把灰尘和蝙蝠当作最贴心的居家装饰。同时，居家环境再差也要注意，请尽可能住在高的地方。如果不行的话，请记得把自己家里布置成迷宫。



8. 不可以为了胜利而弄乱发型、衣服。

9. 你不要太醉心于搜集宝物，玩家只要几行英文字母和数字就比你多了。

10. 请珍惜你与公主相处的每一天，你的爱永远不会打动他的，除非你想转职 H game。

11. 手下抓住勇者的时候，要给他们提供逃跑的条件，还要在适当的时候多笑几分钟，不然没有挑战性；

12. 在勇者快要失败的时候，要给他们喘息的时间，不然人们会说我们不够宽容。

13. 请每天练习变身和分身，你的身份价值在短短几秒就被决定了。

14. 不要害怕你的血少，因为第一次你一定不会死。

15. 当你开始自满你的 HP 多时，对不起，你死定了。

16. 千万不要加入玩家，你从前的部下一定不会认你，而你的等级会开根号。

17. 你不可以谦虚，请执着到背景特效结束为止。

18. 肌肉和奇怪的器官越多越好，除非你想当搞笑的隐藏魔王。

19. 不要惊讶为什么玩家会有比你强的招式，你没被一颗按键秒杀已是王道。

20. 如果你希望结局中有你的戏份，请别急于自爆。

21. 念书是没用的，玩家不会想跟你比微积分谁学的比较好。

22. 你如果想在下一代卷土重来，你绝对领不到一小时的薪水。

23. 在可能失败的时候，为了让勇者记住自己的伟大的存在，魔王可以偷袭勇者队中的成员，但是不能杀死勇者，以女性为宜（勇者的女友是最好的选择）。



24. 别难过，至少你不是一个直接被玩家玩弄的角色。

25. 别高兴，虽然是间接，但是也一样迟早都会被玩弄致死。

26. 以下对话请尽量避免：

（一）　勇者：你为什么要做坏事！

魔王：对不起．．．．我不是故意的．．．

（二）　公主：放我出去！

魔王：为什么，你不能理解我对你的思念？

你能体会我内心的挣扎吗？

公主啊，我做了一首词给你：

相恋绵延知梦少，梦醒时分，岂是相思了？

倾倚蹀碟河畔草，无华能遗君知告。

别若参商思远道，环顾周遭，何处君知晓？

镂心鸟迹望自嘲，多情只盼红颜笑。

（我竟然为了 kuso 做一首词．．．）

公主：乁乁乁，不用这样吧？

（三）　魔王军：勇者们已经杀到 xxx 了，

ooo 已经阵亡了！

魔王：秀秀喔，别怕，乖，我会保护你们的。

魔王军：不！魔王大人！我会保护你的！

魔王：不，我怎么可以让你们牺牲呢？

魔王军：呜呜，魔王，你对我们真好。

魔王：别这么说，应该的！（相拥而泣）

勇者：好像我是坏人．．．．

（四）　勇者：觉悟吧，魔王！！

魔王：觉悟？

勇者：没错！！

魔王：叔本华说，觉悟是一种精神上的洗链那象征着你对自我意识的肯定。

勇者：啊？

魔王：连意志与表象的世界都没看过？

也敢来挑战我？

勇者：我我、我是医学系的……

攻略本上没说要看……那本书……

（五）　勇者：魔王，把公主放出来！

魔王：哈哈哈！！我不要！！

勇者：来决斗吧！！

魔王：哈哈哈！！我不要！！

勇者：你、你无论如何也不放吗？

魔王：哈哈哈！！我不要

勇者：你■到底要不要打？

魔王：哈哈哈！！我不要！！

勇者：．．．．．．．．．．．．．

魔王：哈哈哈！！我不要！！

游戏制作人员 A：是 bug 吗？

游戏制作人员 B：他忘词了．．．

游戏制作人员 C：要不要重新设定？

游戏制作总裁：哈哈哈！！我不要！！



名前：魔王，大魔王，黑暗大魔王，诸如此类的……

种族：一般而言是魔族，暗黑神族，和人类。

等级：视主角培养而定（某些系列不在此限）。



经验值：没任何意义的数值，虽然有的会变身，但不会升级，变身以后就是另外一种东西了。

性格：超强气（你有看过弱气的魔王吗？）

地形适应：全 S（这证明了处处有魔王）

属性：黑暗（这很重要，虽然也不是没有光明属性的魔王啦）

攻击：很高，不过对于勇者而言，小 CASE 啦……

魔法：很高，莫名其妙就可以用魔法消灭一个国家，但是就不会用来打勇者。

回避：通常都不会太高，魔王总是站着给你打，然后在那边笑着说[太甜了]

命中：通常都不低，但是勇者们回避都乱高一把

防御：只能说是可怕……

技量：高，但是总在主角之下，所以他打别人乱痛一把，就是打不痛主角，主角打他却是极痛。

力量：极高，至少他能推倒女主角．不，是绑架 ^_^b

体质：极高，你有看过体弱多病的魔王吗？

精神：超级高，不然用不完的 MP 哪里来的？（魔王：这是靠锻炼的…部下素质太差，心脏够强才撑的住）

智力：低，总是妄想征服世界，孰不知有种叫勇者的东西，而且战略总是错误，用人的眼光也有问题。

敏捷：中等，魔王也是会落跑的，而且当他落跑时，勇者们总是躺在地上。

魅力：魔王通常不会去注意这个数值，但总是高的不像话（魔王：开玩笑，手下几万人不是叫假的）。

运气：只能说低的乱七八糟：（

特殊技能：变身　底力 Lv．9　顽固一辙　防御 Lv．9

精神指令：热血　见切　魂　战慄　自爆　奇迹（这里不 kuso．．．．．．糟糕）

（魔王武技能力表见文末）

隐藏人物守则

1．记得沉默是金。

2．主角没有去找你，你不可以自己跳出来…

3．就算主角去找你，你也要百般刁难才加入…

4．你通常会有一个坎坷的身世，但是不影响剧情

5．就算你的身世会影响剧情，那也是下一部作品的事…

6．如果真的要多说话，你说的话也要是下一部作品的伏笔…

7．你是少数可以比勇者帅，武功比勇者强的人…

8．就算你比勇者帅，你也不可能吸引他的女人…

9．就算你比勇者强，你的等级最后还是会比他低

10．绝对不能在游戏初期登场…

11．如果真的要在游戏初期登场，你得装作路人…

12．如果不装作路人，你就要拿出你十成的功力…

13．既然出来了就别逃避，你跟魔王有场硬仗要打

14．你跟魔王的关系可能很特殊，但这还是不影响剧情…

15．放心，隐藏人物到最后结局通常不用牺牲…

16．但是结局画面可能跟你无缘…

17．就算有你的镜头，但都是多余的…

18．你的加入可能会造成 bug，解决办法请找游戏工程师。

村人守则



1．一定要等勇者问你，你才可以告诉他情报。

2．你要不停的每天都在村子里的同一地点散步。

3．当勇者挡在你前面，你也要假装没看到继续游走。

4．有时把武器价格定的非常高，以防勇者杀价。

5．你必须拿钱去换勇者在路边捡的垃圾。

6．你家的解毒药剂和恢复剂要囤积 5 年份，以防勇者买光。

7．有时你要把贵重的东西丢进水井里，让勇者帮你捡回来，然后送他更贵重的东西。

8．当勇者收刮你家时，你不能报警。

9．你家勇者爱呆多久就呆多久。

10．勇者一直找你女儿聊天，你也不可以说半句话。

11．你不能穿的比勇者队伍任何一个人显眼。

12．若你是开武器店的，你要从桌子爬出来外面，因为勇者总是爬不过桌子去偷你。

武技	MP 消耗	对象	威力	命中补正	必杀补正	额外说明
天魔拳、刀、锥…	0	敌单体	高	-50%	+50%	总是打不到的攻击，打到了就很痛，而且通常用的武器强的不像话。
天魔大灭绝	???	敌范围	极高	+0%	+0%	能够摧毁一个国家的大魔法，绝对不会用来打人的魔法。
天魔六道杀	??~???	敌全体	普通	+30%	+0%	命中率高，总是一直在用，却是没什么作用。
天魔索、网、罩…	0	敌女主角	低	+80%	+0%	绑架专用，成功机率高，但偶而会失败。
天魔极乐	0~???	敌单体	无~极高	+100%	+0%	逢用必中，专门挖勇者们的弱点，不过通常会有超脱心结的剧情发生……
天魔四蚀	0~??	敌范围	无~高	+0%	+0%	反正是用来吸东西的，不管是 HP，MP 甚至钱和经验值，只要有可能都会吸（魔王：征服世界也需要资金）。
天魔解体大法	0~?	敌全体	极高	+100%	+100%	最后的攻击，有可能是自爆，也有可能是啥乱七八糟的招式，副作用极大，当使用时即表视其时日不多矣。

电子游戏编年史（下）

2000—2001 新时期

2000 年

经过长达三年的时间，VM 实验室终于在消费电器产品展上首次展示了内装有 NUON 的 DVD 播放器。日本的东芝公司和韩国的三星公司都在 2000 年内开始销售他们装有 NUON 的 DVD 播放器。

Indrema，这个刚刚起步的公司承诺在 2001 年发行一款新的家用电子游戏机。它采用 Linux 操作系统的 Indrema L600，可以对应电子游戏、DVD、CD、甚至还可以将电视节目录下并保存在硬盘上。

索尼公司于 3 月 4 日在日本发行了 PlayStation 2。两天之内，公司售出了一百万台电子游戏机，创下了新的记录。像过去所有具有影响力的厂商在日本发行游戏主机的情况一样，电子游戏迷们在两天之前便开始在商店外面排队。可是遗憾的是，电子游戏机供不应求，不是所有的排队者都能买到，其中甚至包括那些提前预定的人。据报道，日本还出现了 PlayStation 2 的抢劫案。

在 3 月的开发商会议上，世界上最不保密的秘密成为了公开的消息。比尔·盖兹发表了主题演讲，并宣布 Xbox 即将问世。盖兹强调，Xbox 绝不是披着电子游戏机外壳的个人电脑，它装备有英特尔奔腾Ⅲ733 MHz 中央处理器，Nvidia NV2a 250MHz 的图象处理器，64 MB 的 RAM，8GB 的硬盘和机外的宽频技术支持。Xbox 向索尼公司传达了一个强烈的竞争信号，那就是它将成为家用电子游戏机竞赛中一个强有力的对手。可是令人稍感遗憾的是，它要到 2001 年年底的时候才会上市。

不久后，一个令人震惊的消息传来——许多装在日本版的 PlayStation 中的 8MB 记忆卡是有缺陷的。由于 DVD 的驱动驱动程序是包含于记忆卡之内的，所以坏的记忆卡使得 DVD 根本没法观看，唯一的解决办法就是更换一个新的记忆卡。

当然，PlayStation 2 方面也有好的消息——原来以为 PlayStation 2 只能播放 2 区的 DVD（日本和一些欧洲地区的专有格式）。可是人们很快的发现，它还可以播放 1 区 DVD（北美地区）。紧接着，索尼公司迅速地发行了记忆卡的更换品，以期能尽快挽回不良影响。

在 E3 上，SCEA 宣布 PlayStation 2 在美国的发行将会有一些改变。美国版的家用电子游戏机装有一个内置的 DVD 驱动程序，来取代原有的记忆卡，在电子游戏机内不配备记忆卡使得整体的零售价降至 299 美金。虽然美国版的 PlayStation 2 没配备鼠标等，可是在电子游戏机内会留出为外围设备准备的扩展空间。

Sega 在 E3 上宣布了好几个 Dreamcast 的外围设备。其中包括一个鼠标，一个名为“梦之眼“（DreamEye）的数码相机和一个 MP3 播放器。

在 E3 上，Bleem 也宣布了它的可以使 PlayStation 的电子游戏在 Dreamcast 播放的新产品。Bleem 计划卖一套四个的 Bleempaks，每个售价为 20 美金。在每个包装里，都装备有 100 个 Dreamcast 的电子游戏。

Songboy.com 公布了 Songboy——一个价值 79 美金的可以播放六十分钟 MP3 音乐的彩色 Game Boy Color 外围。MP3 音乐可以通过个人电脑从网上下载，然后通过 USB 连接发送到 Songboy。Songboy 还将采用 Game Boy Color 的屏幕作为其附加的特色，例如显示歌曲的歌词及可视的唱片封面。内置的麦克风还可以使 Game Boy Color 兼作一个录音机。

NeoGeo Pocket Color 版的 Songboy 也被公布，它被称为 Songjones。

Songboy.com 申请正式成为任天堂的被授权人，任天堂驳回了它的申请。反过头来，任天堂以侵犯知识产权的罪名起诉 Songboy.com。Songboy.com 的负责人 Ron Jones 声称，这是任天堂种族歧视性的攻击，旨在使 Songboy.com 关闭。

这两个公司最终在由 Reverend Jesse Jackson 主办的会议上碰面。会间，两个公司达成了友好协议。Songboy.com 将改名为 Song-Pro.com，其产品 Songboy 也将易名为 Song-Pro，而任天堂公司则正式授权 Song-Pro 为其合法授权产品。

为了使新的 N64 和 Game Boy Color 的软件更加的耀眼，任天堂没有在五月的第三次博览会上展出它的“Dolphin”和 Game Boy Advance，而是在稍后的八月日本 SPACE WORLD 展上将它们初次展出。

在 6 月 4 日和 8 月 31 日之间，Sega 为所有 Sega.com 的注册用户让利 50 美金来购买 Dreamcast。在九月一日，也就是让利活动结束后的第一天，Sega 宣布 Dreamcast 的价钱永久性降低 50 美金，即现价为 149 美金。

Sega 原本打算 3 月开始 Dreamcast 的网络计划，但计划却推迟到了 9 月 7 日，并且将其改名为 SegaNet。

索尼公司设立新的授权体系，使得第三方开发公司可以少交很多授权费。有了索尼公司新的价格政策，许多第三方公司为索尼发行了崭新的 PlayStation 电子游戏。

在 6 月 13 日，SNK 宣布将关闭它在美国、加拿大以及欧洲的所有分支机构。所有未卖出的 SNK 产品，包括 NeoGeo Pocket Color，都被召回。SNK 打算将这些回收的产品重新包装后在日本销售。

Game Boy Advance 原订于 2000 年秋天上市，可是任天堂将这款掌上电子游戏机的上市时间推迟至 2001 年。GBA 提供与网络的无线连接，可以和任天堂即将推出的 Dolphin 相连，而且还可以兼容以前 Game Boy 的所有电子游戏卡带。

索尼公司止对旧机型 PlayStations 的生产之后，市场出现了短缺。接着，索尼公司出品了 PSOne，它是 PlayStation 的压缩版。它比索尼公司的随身听稍大一些，而且它完全兼容原来的 PlayStation。可是它不是掌上电子游戏机，因为它不带屏幕。为了更符合旅游的需要，索尼推出了迷你显示器作为可选件。

索尼在九月宣布她将履行原来的承诺，运往美国一百万台 PlayStation 2。可是由于原材料的短缺，索尼只能先运出五十万台。索尼公司承诺它将在每周内向美国运一万台，直到年末。

在 10 月 26 日，PlayStation2 准备在美国上市。可在此二十余小时之前，电子游戏迷们就在旧金山索尼的 Metreon 店前排起了长队。最终，有一千多个人排队等候。可是半数左右的人空手而归。

由于 PlayStation 2 的缺货，它成为一年中最热的电子游戏机。在 eBay，它的价格竟然被炒到了 1000 美金一台。

Interact 发行了 Shark MX，它是 Game Boy Color 的外围设备，可以使使用者通过互连网发送电子邮件。使用者可以通过屏幕上的键盘和一个可与 Shark MX 控制器相连的光标来写电子邮件。它还可作为计算器、电子日历和地址簿。

任天堂日本公司发行了 Kirby's Tilt 'n' Tumble。电子游戏卡带之内装有震动识别器可以感觉 Game Boy Color 向哪个角度倾斜，倾斜的角度决定屏幕上的 Kirby 会向哪个方向移动。

在 12 月，Bandai 在日本推出了其彩色版的 WonderSwan 掌上游戏机。WonderSwan Color 与原来的机型完全兼容，并且可以同时在屏幕上显示 241 种色彩。这款电子游戏机的特色在于它的 USB 接口，从而可以使它与移动电话、个人电脑以及 layStation 2 相连。Bandai 表示 WonderSwan Color 肯定会在美国上市。

尽管任天堂一再声称所谓的“海豚（Dolphin）”将在 2000 年亮相，可是开发商基于以前的经验，纷纷对此表示怀疑。3 月以后，大多数的第三方开发商还没有接到开发的配套元件。在众厂商的催促下，任天堂最终承认了这一点，答应从 4 月开始送出业已完成的开发配套元件。可是到了 7 月，开发配套元件还没有被送出。任天堂终于承认“海豚”不会在 2000 年上市。

任天堂将“海豚（Dolphin）”改名，开始为 Starcube，后来改为 GameCube。可以毫不夸张地说，这款仅在 SPACE WORLD 展的第一天向媒体展示的家用电子游戏机，就是一个立方

体。GameCube 没有采用 CD 或 DVD 作为它的存储媒介，它采用了基于松下技术构建的光学磁盘技术。任天堂公司预言这种媒介将会成为未来的标准，因为它的纤巧尺寸对掌上电子游戏机系统而言，颇具诱惑力。

与此同时，任天堂发行了新的电子游戏机——皮卡丘任天堂 64，它可以说是任天堂 64 的重新包装版本。兰色和橙色相间的电子游戏机有一个看起来象皮卡丘的开关，在游戏带卡槽的旁边，坐着一个匹卡丘，当电源打开的时候，它的两腮就会发光。

本年内，Sega 和任天堂都发行了由声音识别技术控制的电子游戏机。Sega 的 Seaman 和任天堂的 Hey You 皮卡丘，它们都有一个麦克风与控制器相连，游戏者可以向屏幕上显示的卡通形象说它们可以理解（程序预先准备好的内容）的话。Sega 对声音控制系统的研发有其它自己的计划——其中的一个是 Dreamcall 计划，它可以使两个 Dreamcast 的拥有者通过互连网免费的交谈；另外的计划是让在 SegaNet 网上比赛的游戏者可以在网上互相通话。Sega 计划在秋天发行第一个兼容游戏——AlienFront。

经历了连续几年的亏损，Sega 企业的人事上起了一些变化。入交昭一郎下台，由大川功接任。大川功上台后所做的第一件事情就是向 Sega 美国公司负责人 Peter Moore 发出最后通牒。公司给 Moore 五亿美金和一年的时间，来恢复 Dreamcast 的最佳状态。此后，Dreamcast 以及美国 Sega 的命运，都陷于人们的悲观猜测之中。

Sega 亏损在继续增加，在 11 月宣布它将尝试支持非传统平台，如掌上电脑和移动电话，其官方表示它还会支持那些曾与它竞争的家用电子游戏机。

Sega 宣布了它的 DC-chip，它是一个单独的处理器，但包含有 Dreamcast 家用电子游戏机的所有功能。Sega 计划将其内置于 DVD 播放机之中，正如 NUON 芯片一样放在经选择的播放机内。

与日本方面的风起云涌相比，美国的电子游戏市场也丝毫未能平静。

在 5 月，Sears and Wards 百货公司宣布停止一切成人题材电子游戏的销售。这一决定是在伊力诺伊州发生 32 名儿童能够买到成人题材的电子游戏事件之后作出的。沃尔玛和 Kmart 也改变了他们的政策，不过不像 Sears and Wards 百货公司那样绝对。他们现在要求每个成人题材的电子游戏购买者都必须出事身份证。

印地安那柏里斯市通过游戏厅法案，它成为美国第一个防止未成年人进入游戏厅玩描写暴力或与性内容有关的电子游戏的城市。电子游戏厅的所有人必须在有类似嫌疑的电子游戏上贴警告标识，并且用幕布将其与其它的电子游戏机分开。尽管遭到美国娱乐机器联合会和音乐操作协会的起诉（这两个组织都主张此发是违背宪法的），但此法仍于 9 月 1 日起实施。

联邦贸易委员有关于电子游戏调查的结果表明，电子游戏公司在他们的成人题材电子游戏的广告中，都将目标瞄准了儿童。调查指出，以杂志宣传为特色的电子游戏广告的目标群体是儿童，而电子游戏公司在电视网络上所发行广告的目标群体还是儿童。

2001

在美国的《时代周刊》上发表的一篇文章报道说，任天堂在与 Sega 进行正式的磋商，准备以二十亿美金的价钱将其收购。两家公司都出面予以否认。

微软正式展示 Xbox，正如人们所期待的那样，微软和比尔·盖兹利用 1 月的消费者电器展（CES）来展示其实物版 Xbox。微软还进一步透露，此机发行时，将会有 12 到 20 个与之配套的电子游戏，可是微软没有公布 Xbox 的发行价和发行时间。

除了首次展示 Xbox，微软还宣布了大量的新作名称，包括 Metal Gear Solid X 和 Crash Bandicoot X 等都正在开发之中。

当 Sega 为 Dreamcast 发行了一款高速宽频调制解调器之后，它成为了首家提供宽频因特网支持的公司。"Quake III Arena"和"Unreal Tournament"是支持这个 60 美金调制解调器的第一批电子游戏中的两个。Sega 开始只在它的站点提供这种高速宽频调制解调器，但是公司承诺会从 3 月开始在商店销售。

任天堂日本公司发行了一款价值 49 美金的移动电话接口。通过这个接口可以将移动电话与 Game Boy 相连，以使使用者可以玩在线游戏、收发电子邮件和下载资料。这个 Game Boy 移动电话接口还可以与 Game Boy Advance 兼容。

在 1 月，有关 Sega 未来的流言四起。来自于日本方面的说法是，Sega 将在 3 月停止 Dreamcast 的生产。另外则传说 Sega 将为原来与它竞争的公司们开发电子游戏。Sega 的日本公司很快作出了反应，不过它并没有完全否认这些传言。Sega 表示，有关于 Dreamcast 的消息尚未被公司正式宣布，所以目前存在的消息都是小道消息。而有关于它将为曾经的竞争电子游戏机发行软件的消息是部分正确的。Sega 的确是在磋商为 PlayStation 2 和 Game Boy Advance 发行软件。关于它的平台战略，Sega 表示它将更多地关注 Dreamcast 的结构在个人电脑和其它电器设备上的应用。

Infogrames 完成了它一亿美金的 Hasbro Interactive 收购计划。Infogrames 现在拥有 Hasbro Interactive 包括雅达利和 MicroProse 在内的所有资产。基于 Hasbro 现在和未来的资产，Infogrames 现在拥有为各种平台发行电子游戏的独家所有权。

Sega 发行了第一个在线兼容的 RPG——"Phantasy Star Online"。成千上万的游戏者可以在世界的任何一个角落来同时在线游玩。图像符号和预先选择的文本可以在不同语言中转换。

Sega 欧洲公司正式宣布它为 PlayStation 2 所开发的第一个电子游戏是"Space Channel 5"，为"Game Boy Advance"所发行的第一个电子游戏则是"Sonic the Hedgehog Advance"。到 2002 年 3 月，除了将为 Dreamcast 计划发行的一百多个电子游戏之外，SEGA 将为以前的竞争对手发行三十多个电子游戏。

在 1 月 31 日，Sega 的美国公司最终公布了它的结构重组消息，而人们已经期待此消息很久了。Sega 自己的 Dreamcast 价格将由 2 月 4 日开始降至 99.95 美金。新 Dreamcasts 的生产将在 3 月 31 日停止。到那时，公司将退出电子游戏机硬件领域，完全成为电子游戏软件开发商，特别是在线电子游戏的开发商。两天后，SEGA 的日本公司发布同样的消息，于 3 月 1 日起在日本降低 Dreamcast 的价格。

Sega 和英国公司 Pace 共同推出了结合 Dreamcast 技术的 set-top box。可是令人倍感意外的是，Set-Top Box 竟然不能运行 Dreamcast 的游戏盘。电子游戏必须通过宽频连接从因特网下载，并储存在硬盘之上。玩者可以按时间等尺度付费，他们还可以订阅一个特殊的电子游戏频道，每月收取一定费用，但是下载的数量不限。

Xbox 技术——这个佛罗里达州的公司，就微软侵犯其商标一事向法庭提起诉讼。虽然微软有权使用 Xbox 作为其新电子游戏机的名字，可是 Xbox 技术也有权向法庭要求禁止令。如果法官批准禁止令的话，那将延迟微软计划在 2001 年秋天的上市。

任天堂发行了限量的装饰有皮卡丘的 Game Boy Color，售价为 79.95 美金。

由 Virtual Game Station 这个面向个人电脑和苹果机的 PlayStation 竞争产品，引起了索尼与 Connectix 之间的法律战。在法律战持续了两年多以后，索尼公司与这个公司达成了协议来获得所有关此产品的技术，这两个公司还将并肩协作来开发在未来任何有可能出现的游戏产品。

Sega 的董事长兼 CSK 集团的主席大川功在 3 月 16 日因心脏病发作去世，享年七十四岁。5 天后的 3 月 21 日，世嘉正式公布了大川功的继承人。由总公司 CSK 的会长福岛吉治（67 岁）出任无表决权的董事长，而在世嘉处于危难之际的去年 11 月被提升为有表决权的副总裁兼最高执行负责人（COO）的世嘉元老级人物佐藤秀树（50 岁）则升任总裁。

再 2000 年 3 月的 PlayStation 2 开始发行一年之后，索尼在全世界范围之内共售出一千万台这样的家用电子游戏机。PlayStation 2 完成如此多的销量速度比原来的 PlayStation 要快三倍多。

在 3 月，美国的第七次巡回上诉法庭裁决

印地安那柏里斯市防止未成年人进入游戏厅玩描写暴力或与性内容的电子游戏的法案是有悖于宪法的。印地安那柏里斯市就审判结果向美国最高法院提起上诉，可是最高法院在10月作出了维持原判的判决。

由于缺乏资金，和来自于索尼、微软和任天堂的竞争，发展基于 Linux 技术的 Indrema 家用电子游戏机计划被停止。Indrema 曾经被推崇为独立的、资源开放的主流电子游戏系统外的备选电子游戏系统。

微软与速食连锁店 Taco Bell 携手来联袂宣传它的 Xbox。其中的一项促销就是一个竞赛活动，它为消费者提供在 Xbox 公开销售之前获得它机会。这次竞赛的奖品共有六千七百台 Xbox。

大家还记得 1999 年 Columbine 高中内发生的枪击事件吧，现在牺牲者的家人向法庭起诉二十五家电子游戏发行商，其中包括任天堂、索尼、Sega、id 软件和 GT 互动等知名公司，向其索赔五十亿美金。

Ben Heckendorn 创造了 VCSp，它是一个看起来很专业的 Atari 2600 的袖珍版。接下来的计划包括 PlayStation 和超级任天堂娱乐系统的袖珍版。

互动数字软件协会的一项调查结果发现，平均每个家庭每周花在家用电子游戏机上或计算机上玩游戏的时间是 10-11 个小时。百分之十六的被调查者认为电视节目比电子游戏更有意思，而另有百分之三十四的被调查者则认为电子游戏比电视节目有趣得多。

基于 Sega 成功的电子游戏，如“Sonic the Hedgehog”、“Out Run”、“Fantasy Zone”等之上的电子游戏开始以付费的形式在日本移动电话上发行。

从 1973 年起就屹立于电子游戏行业的 Midway Games，在六月宣布他将退出街机市场，仅专注于家用电子游戏机的开发。在此之前，它已于 3 月从街机游戏部门裁员六十人。

根据电子游戏改编的电影《古墓丽影》在 6 月 15 日发行。电影由好莱坞著名影星安吉莉娜·朱丽饰演女主人公劳拉。《古墓丽影》仅在它首映的周末，就获得了四亿八千两百万美金的收入。这是改编自电子游戏的电影中票房最高的一部。不到一个月后，改编自电子游戏“最终幻想”的 3D 动画电影“内在精神”在 7 月 11 日举行它的首映式，可是它在全美影院巡回的票房收入才达到三千万。喜忧参半的票房消息并没有阻止“Duke Nukem”、“Soul Calibur”和“Crazy Taxi”的开机，“生化危机”也成为受到了好莱坞制片人的青睐。

在 6 月 11 日，任天堂在北美为 Game Boy Color 发行了它的后继者——带有 17 个电子游戏的 Game Boy Advances，价格 99.95 美金的 Game Boy Advance 在第一周内就卖出了五十万台。在 6 月，它获得了最畅销电子游戏十项中的六项奖。仅在六周之内，此电子游戏系统的销量便达到了一百万台。

在将近两年的推迟之后，为 Dreamcast 而研发的重量级游戏“半条命”被 Sierra 彻底取消。Sierra 在公布这个消息的时候，除了强调不断变化的市场情况之外，未作其他特别的解释。

在 7 月，索尼的日本公司为 PS2 发行了一个 40GB 的硬盘。外置的硬盘售价为一万九千日圆（合 153 美金），内置的硬盘售价为一万八千日圆（合 145 美金）。计划于 2002 年在美国市场发行内置硬盘。

在任天堂公司工作十五年之后，Peter Main——任天堂的营销副执行总裁宣布他将在 2002 年 1 月 31 日退休。他计划中的接班人是任天堂加拿大公司的总裁 Peter MacDougall。

和人们预料到的一样，微软宣布 Xbox 在日本的发行将推迟到 2002 年 2 月 22 日。

八十年代初，电子游戏 Battlezone 曾被美国军方所用。步其后尘，美国国防部授权“Rainbow Six : Rogue Spear”的电子游戏来作为军方的战术训练。

9 月 11 日，恐怖分子袭击世贸大楼和五角大楼的悲剧事件使得许多电子游戏开发商和发行商对他们即将面世的电子游戏做出修改。为 PlayStation 而开发的“蜘蛛人 2”被推迟上市，为的是取消超级英雄站在一座看起来酷似世贸大楼的楼顶上的场景。“Command & Conquer Yuri's Revenge”的包装被更换，因为它有袭击美国城市的图像。“Grand Theft Auto III”和“Smugglers' Run 2”在发行前也做了一些改变，来删除那些在 9·11 事件之后可能会引起人们怀疑的内容。原计划在 9 月末发行的 PlayStation 的“Syphon Filter 3”被推迟发行，因为它是间谍题材，而此题材显然过于敏感。为 Dreamcast 发行的“Propeller Arena”被推迟上市，因为它“就象我们在电视上所看到的 9·11 事件嫌疑犯所做的那样，这个游戏也有可能被别有用心的人利用，来作为他们训练飞机驾驶的一种方式”——Sega 美国公司的代表如是说。“飞行模拟 2002”也作了改变，将世贸大厦图象从它的飞行场景中删去，并为此发行了补丁软件。

在 2000 年关闭美国的分支机构后，SNK 在 4 月申请破产，于 10 月 29 日停止了一切商业运作，结束了其在电子游戏行业 23 年的历史。SNK 公司对电子游戏业最大的贡献在于 NeoGeo 的街机和家用电子游戏机系统。此系统以长久不衰的格斗游戏，如“格斗之王”、“饿狼传说”、“侍魂”等著称。此外，该公司还在 1999 年发行了一个短命的袖珍电子游戏机系统 NeoGeo Pocket Color。

在 11 月 15 日，微软在时代广场的 Toys “R” Us 的一次盛会上发行了 Xbox。基于个人电脑的构建，这个零售价为 299 美金的家用电子游戏机装备有 733 Mhz 的中央处理器，Nvidia 的图象处理器，10GB 的硬盘和一个内置的 Ethernet 接口。在不到一个月中，微软向零售商发货 110 万台。此系统最畅销的电子游戏是“Halo”。

任天堂的 GameCube 分别于 9 月 13 日和 9 月 18 日在日本与美国上市。这个小型立方体形状的家用电子游戏机采用基于 DVD 技术之上的光盘，定价为 199 美金，比微软的 Xbox 和索尼公司的 PS2 低 100 美金。任天堂报告说仅在发行日就售出了价值 980 万美金的电子游戏机、电子游戏和其它附件，在一周之内，售出了 50 多万台电子游戏机。

尽管 Xbox 电子游戏机要到 2002 年才能正式支持在线游戏，可是基于 Linux 技术应用的名为“Gateway”的作品被提前发行，它使得游戏迷们可以通过宽频接入，非正式地在网上一对一的玩 Xbox 游戏。

尽管有受到来自于微软 Xbox 和任天堂 GameCube 发行的竞争影响，索尼公司报道说，它的 PS2 的销售未受到任何影响。到年底时，北美地区已有 600 万台 PS2。

期望值极高的“Metal Gear Solid 2”在 11 月 13 日被发行，到月底时，已向零售商发货近 200 万套。这使它成为了 PS2 电子游戏机最畅销的电子游戏。

Bleem 再也没有能力承受与索尼打官司的高额费用，于 11 月宣布停止运作，它的模拟器事业就此终结。

在一个财政年度内，预计 SquareSoft 公司的损失高达 177 亿日圆（约合一亿四千三百万美金），公司的董事长兼首席执行官铃木尚引咎辞职，自 12 月 1 日起生效。这个公司的衰落很大程度上归咎于改编自电子游戏“最终幻想”的电影“内在精神”的惨淡票房。

Imagine Media 宣布其 2002 年一月号的《下一代》将是这个杂志的最后一期，这个创新的杂志长期以来一直力求带给电子游戏相应的社会地位，但一切努力终成一梦。

来自于联邦贸易委员会的一份报告赞扬了电子游戏行业为限制将暴力题材的电子游戏卖给儿童所做的努力，但是它同时披露，百分之七十的零售商仍然将成人题材的电子游戏卖给十七岁以下的顾客。

Sega 将“莎木 2”美国的经销权卖给了微软公司，微软将会把此电子游戏作为 Xbox 的独家电子游戏发行。Dreamcast 版本的“莎木”游戏仅在日本和欧洲发行。

在 12 月 14 日，松下在日本以 325 美金的价格发行了混血的 GameCube DVD 播放器。名字很简单——Q。这个闪光的金属立方体除了标准的操纵器以外，还有一个独立的遥控。松下称它不打算将其在美国发行。

本文至此便要告一段落了，有关 2002 年的一切目前尚不能称其为历史。通过对于过去数十年的回顾，相信大家应该会对电子游戏这一令我们痴迷颠倒的娱乐形式有了较为全面的了解和认识。如能做到这一点的话，笔者心愿足矣！



GBA 烧录器大集合!

文:蓝风
责编:惊寂

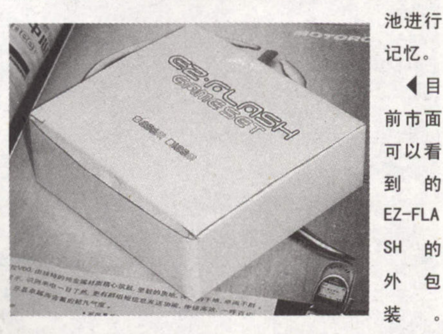
你有没想过用你的心爱的 GBA 来欣赏自己的照片,玩经典的 FC 游戏,看电子小说,听听 MP3,随时都可以玩到各式各样的 GBA 游戏?那我推荐你购买烧录器吧。随着 GBA 的日益普及,GBA 的各个周边工具也如雨后春笋般涌现出来。在琳琅满目的周边中 GBA 烧录器无疑是最引人瞩目的,其无论是在功能还是在实用性上都是其他周边无法比拟的。

在 GBA 的烧录器出现后,相关的软件就层出不穷,这些软件大大的扩展了 GBA 的功能。现在就市面上出现的一些常见的烧录器,给大家做个简单的介绍,希望能给要购买烧录器的玩家一些帮助。

EZ-FLASH

EZ-FLASH 是国内一家公司(据了解是个人开发的)新近推出的一种 GBA 用烧录器,推出后就以其易操作、稳定、小巧赢得了大批用户。可以说是目前最流行的 GBA 烧录器。

EZ-FLASH 的烧录设备 EZ-Writer 体积很小巧(61 x 62 x 21mm),采用方便的标准 USB 接口,无需外界电源,省电,工作稳定,烧录速度快(根据本人测试,写满 128M 只需 3 分钟左右)并且具有卡带保护设计,任意插拔均不会对卡带造成物理损坏。支持官方及所有 GBA 兼容卡带的备份,目前支持除 EEPROM 以外的存盘备份。EZ-FLASH 的所有功能都是靠软件来实现的,也就是说编程者的能力直接影响了 EZ-FLASH 的性能,好在他的应用程序 EZ-Client 更新的很快,而且在其主页(http://www.romman.net/ez/)上还设立了专门的用户留言,以解决各种出现的问题。EZ-FLASH 使用的是专用的卡 EZ-Cart,EZ-Cart 是标准 GBA 卡外形大小,目前市面上出现的有 256Mbit 和 128Mbit 两种,存盘容量均为 2Mbit。EZ-cart 采用 TinyGBA 封装的 Intel FLASH ROM 芯片,而且和 EZ-Writer 一样也是完全贴片元件设计,电路板做工精良。记忆方面,EZ-cart 硬件支持 FLASH 与 SRAM 记忆两种,其 EEPROM 记忆是采用 SRAM 模拟的方式来进行。由于采用了纯软件模拟的存盘支持方式,所以支持所有三种存盘方式(目前只有少量游戏不支持,比如龙珠 Z),支持所有容量和方式存档的任意导入和导出。使用可充电的电池进行记忆。



◀目前市面可以看到的 EZ-FLASH 的外包装。(截稿时又有新包装推出)

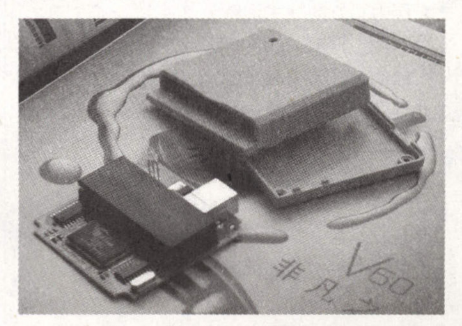


(右图)EZ-Writer 和 EZ-Cart(插在 EZ-Writer 里),以及附送的 USB 连接线。

EZ-FLAHS 真的是很小巧▼



拆开的 EZ-Writer,电路板做的很精致,用料也很好,电阻电容全为贴片式的。前面的那块较大的芯片就是 USB 控制芯片。▼



256M EZ-CART 内部图片,电路板上最大的两块芯片是 INTEL 出的,他就是 EZ-FLASH 的核心,听说国际市场上一块 128M 的售价为 60 美元左右。这就是为什么烧录卡要卖这么贵的原因了。▼



存在的一些问题:

EZ-FLASH 基本上没什么大的问题,最大的问题就是在烧录时对存档空间的分配了。由于采用软件模拟,所以在烧录合卡前需要对每一个游戏的存档空间进行分配。不过开发者新推出的应用程序已经解决了这个问题(但还是有少量游戏要手动分配,比如恶魔城)。另外还有个令人头痛的问题就是价格太高,购买一个 256MEZ-FLASH 加一个 GBA 的钱已经可以买一台 NGC 了,这对于大多数玩家来说是不太现实的。

参考价格:

128M　700 元左右

256M　1150 元左右

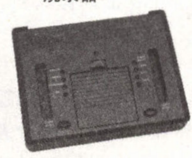
推荐度:★★★★★★

聪明卡

聪明卡是国内著名的游戏机周边生产厂商北通公司推出的一套 GBA 用烧录器。这种烧录器刚进入市场时由于他的价格比较低,而且操作比较容易,所以一开始就受到大部分只有少量零用钱玩家的青睐。同时也带动了烧录器在国内的普及。聪明卡的尺寸比较大,主芯片采用 4X32M 的三菱 FLASH ROM,电路板也做的较为粗糙,手工痕迹比较明显,并且也很简单。在卡上有两个 DIP 开关直接作用于 FLASHROM 芯片来选择游戏,在聪明卡烧录了多个游戏后不会出现其他烧录卡那样的游戏选择菜单,而是靠这两个开关来切换游戏的,所以聪明卡最多只能存储 2X2=4 个游戏。

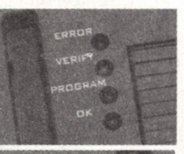
聪明卡有个最大的优点就是对游戏中纪录方式的支持与兼容,在目前的烧录器中可以说是最好的。另外聪明卡还有一个比较实用的功能,那就是不用电脑就可以拷贝原卡。

烧录器▼

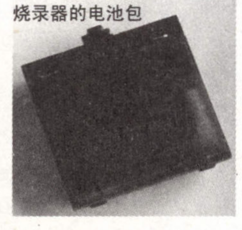


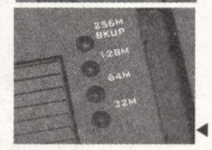
▶聪明卡的外包装





烧录器的电池包





◀烧录器上容量和状态指示灯

聪明卡的正面和背面▼





存在的一些问题:

虽然聪明卡的价格低,功能也比较适用,但是却印证了一句老话"一分钱一分货"。聪明卡的烧录器极耗电,配备的电池包根本用不了多久。由于电路板做工不够精良而且存在一些设计上的漏洞,使其工作不够稳定,时常出现一些问题。最大的问题就是采用 DIP 开关来选择烧录的游戏,如果开关哪一天发生物理损坏的话,那么就可以宣告死亡了。

参考价格:

128M　500 元左右

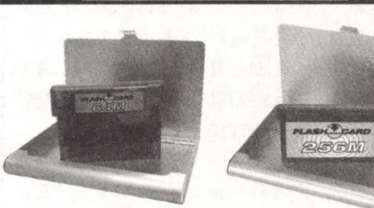
推荐度:★★★☆☆☆

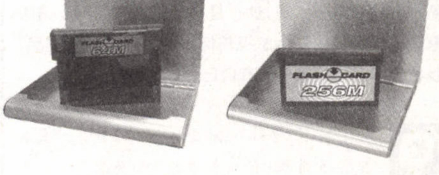
Flash 2 Advance

Flash 2 Advance Pro 是老牌烧卡器生产厂商 Visoly Inc 的最新产品。他的最大特点是直接插在 GBA 上进行烧录,而不需要烧录器。Visoly Inc 较早以前的还推出过 Flash Advance Linker Xtreme 井口版本和 USB 版本。Visoly Inc 的产品线很全,从 GB 到 GBA 的各种烧录卡、烧录器一应俱全,而且这些产品都有着比较前卫的外观设计,在众多的烧录卡中给人耳目一新的感觉,电路板的设计与用料也比较精良。linker xteme 现在也推出了 USB 接口的版本,它是款双口的烧录器,同时支持井口和 USB。所以其在供电上

也就同样的支持电源供电和 USB 直接供电两种方式。目前 Flash 2 Advance 的最高容量达到了 512M，可以说是比较超前的。主芯片和 EZ-FLASH 一样才用了 INTEL 的，据说可以擦写 10 万次以上（还没听人证实过）。在游戏记录方式的兼容性上虽然不是很完美但给人的感觉还是可以接受的。

▼ Flash Advance Linker Xtreme（USB+ 并口版本）





▲64M/256M FLASH CARD，酷的要命的包装盒，不知道还以为是进口香烟。





▲ Flash 2 Advance Pro Linker & Flash 2 advance Pro 256M card

存在的一些问题：

Flash 2 Advance 在各方面的表现都还是可以令人满意的。但由于是国外开发的，所以操作软件理所当然的是全 E 文的了，对于 E 文不好的玩家来说是比较麻烦的。在存档方面也有些问题，目前有部分 EEPROM 的游戏要通过打补丁才能正常存盘。另外由于是香港进货，所以保修很困难。

参考价格：

FLASH ADVANCE LINKER（并口版本 +256M 卡） 900 元左右。

FLASH ADVANCE LINKER（并口版本 +128M 卡） 480 元。

FLASH ADVANCE LINKER （并口 +USB 版本 +512M 卡） 1700-1800。

Flash 2 Advance Pro 256M 1100 左右

Flash 2 Advance Pro 128M 680 左右

推荐度：★★★☆☆☆

winsunXLinker

说起 winsunXLinker 可能很多人都不知道，这主要是由于这款烧录器来的太突然，是由一家香港（或台湾，连专卖店的 BOSS 也不清楚）公司生产的。虽然不是国内生产的但价格却比较低，这也算是他进入市场的一个突破口吧。整个烧录器的外形和 Flash Advance Linker 有点相似，比较特殊的是虽然接口为并口，但是却用一根专用导线从电脑的 USB 端口取得电源（但如果你没有 USB 口来供电的话，还是可以自己找一个 5V 的外接电源来替代，但需要分清正负级）。如果你打开烧录卡深色半透明外壳（外观很漂亮，可以说是烧录卡里最漂亮的）的话，你会很失望的。整个电路板用了一种很奇怪而且很少见的双层板设计，而且做工粗糙。纪录用的电池更是别扭，还一块看上去很凄凉的较早型号的 Intel 产 FHASH ROM（64MbitX2）。

糟糕的电路板和漂亮的外壳形成鲜明的对比，真是 ** 其外，XX 其中。

WinsunX Twins 的操作软件也可以说是所有烧录器操作软件中界面最漂亮的。不过同 Flash 2 Advance 一样，全是 E 文的。其网站（中文）上还有一些相关的周边软件和游戏补丁以供下载。卡带记忆上的设计更让人吃惊：在一张卡上“只可存一个用 FLASH 存档的游戏和三个用 SUAM 存档的游戏”，而存档方式需要通过卡上的 DIP 开关手动选择。

WinsunX Twins 的外包装▼ ▼漂亮的卡

存在的问题

由于做工比较粗糙，所以稳定性就会大打折扣。还有那令人担心的游戏纪录问题，兼容性可以说是目前的烧录器中最差的，还有那个要手拨动的存档选择开关（已经有玩家反应开关断裂）。

参考价格：

128M 500 左右

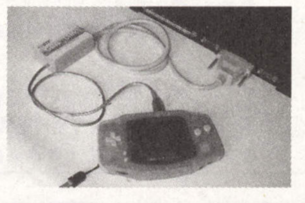
推荐度：★★☆☆☆☆

GBA Link

GBA Link 也是国内著名电子 DIY 团体新开发的，这种 GBA 烧录器同 Flash 2 Advance Pro 一样也是不需要烧录器，直接插在 GBA 上进行烧录的。但是他与其他烧录器不同是，他的烧录卡是通过改造 D 版 GBA 卡得到的，而改造的这项工作玩家甚至可以自己完成。如果对改造没有信心的玩家还可以选择市面上的聪明卡 SMART CARD 或交纳一定的费用让开发者为其改造。由于没有使用高级芯片的烧录卡，这样 GBA Llink 的成本就大大降低了，价格也就很低了。GB Link 的各项功能也是靠软件的支持来实现的，在其主页上有相关软件的下载（http://allgames.online.sh.Cn/emu/host/ediy/emu-hw/emuhw01.htm），而软件的版本也是在不断的更新中。对于游戏的纪录方式则完全取决与所改造的 D 卡是什么样的存储方式，也就是说如果要烧录的游戏是以 Sram 方式纪录的那就要改造一盘 D 版的以 Sram 方式纪录的卡，反之 Flash 方式的也一样。



GBA Link 的全貌



▶只要象这样连接就可以烧录了

◀改造好的 D 卡

存在的一些问题：

由于是刚推出，现在还只能支持 64M 的游戏，另外在稳定性和兼容性上也稍显不足。另外，D 卡质量是有目共睹的，改造的 D 卡最多也就能烧录几十次。

参考价格：

GBA LINK 98 元左右

64M GBA Link Flash 卡带（已改造的 D 版 Flash 卡带），Sram 进度存储类型：90.00 元

64M GBA Link Flash 卡带（已改造的 D 版 Flash 卡带），Flash 进度存储类型：90.00 元

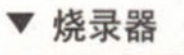
卡带改造服务 30.00 元 / 卡

推荐度：★★★★★☆

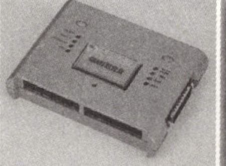
GBA 智慧宝盒

GBA 智慧宝盒也是由国内团体新慧福开发的并新近推出的 GBA 烧录器，同其他的烧录器相比 GBA 智慧宝盒没有什么太耀眼的特点，最大特点就是价格便宜。他推出的宗旨就是“让大家都用的起”。因为推出的比较晚，所以在游戏纪录和兼容性方面都可以令人满意。而且他还可兼容其他厂家的卡带。另外他同聪明卡一样可以脱机（不用 PC）拷贝原卡。

HTTP://WWW.NEWWISE.COM

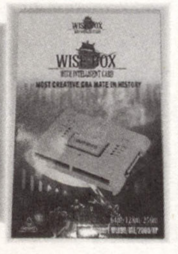


▼ 烧录器 ▼智慧宝盒专用卡 WISE CARD





▼ 全套装备 ▼ 外包装



存在的问题：

不能烧录合卡游戏，以后应该可以解决。

参考价格：

烧录器加 64M 卡：350 元左右

推荐度：★★★★☆☆

以上就是目前市面上常见的几款烧录器，其他一些不常见的烧录器如：GBAX、AGBS 等，这里就不介绍了。

GBA 的烧录器以前都为国外厂商开发生产的，不仅价格昂贵而且操作软件全为 E 文，国内玩家使用很不方便。北通的聪明卡推出后，国人开发的烧录器也不断出现，而且在质量和价格都有着很大的优势。对于有比较多零用钱的玩家购买时要将性能放在首位，EZ-FLASH 和 Flash 2 Advance Pro 是不错的选择；如果手头比较紧又想感受一下烧录器魅力的玩家则可以根据自己经济实力选择聪明卡、GBA Link 或 GBA 智慧宝盒，毕竟他们的价格符合国情的。文中的价格我是参考深圳或网上的价格，推荐度也是个人意见。

最后在此感谢 PS 国度（http://www.ps21cn.com/）论坛的诸位朋友提供参考资料与建议。

游通社 GAME AGENCY

"统一战线"的声势越来越火，与之形成鲜明对比的是小编们的日渐消瘦。终于"统一战线"会员区管理工作和"编读"的重任落在了编辑部身体最"强壮"的金带刀肩上。"统一战线"已成为很多读者的最爱，也成为SHINING的生命，请大家一定继续支持"统一战线"啊！当初伴随着杂志的改变"统一战线"诞生了，而且在改变中越做越好。现在，蒸蒸日上的《电电》又在酝酿着新的变化……

Q 我真希望你们能成为全彩，还有最近《电电》为什么不送海报？不论大小，我都会很喜欢的。有时想想，提意见的我们是一句话带过，而你们却要为此权衡利弊讨论不休或者更甚。但你们选择了这种对游戏喜欢的表达方式，就只有努力了。我会支持你们，像许多人一样，这么久了，因为坚持不懈，所以才会有很多改变，不管成功与否，尽力了。引用玩友论坛的一句话："《电电》既要努力努力再努力，也要改版改版再改版。"现在我认为把其中的改版二字改为改变更为恰当了。

最后说一句：请继续加油。

BY 山西太原 小志

金带刀：从以上的话中可以看出小志是个细心的读者。确实是这样，不单是为了读者，有时也是为了杂志，我们要做一些非常难下的决定。但我们的出发点都是为了《电电》的广大读者群和《电电》的健康成长。小志的"改变"两字用得很好：改版就是表现形式的改变；内容方面在适合大多数读者的口味上逐步在细微处不断调整，这也是改变。最近有许多读者提出了在赠品和改版方面的建议，我们已经在考虑这个问题，而且应该很快就会给热心的读者们一个满意的答复。即将到来的惊喜请小志和广大《电电》的读者拭目以待！

Q 本期游通社中的几篇文章都很有水准，很好看。本期《鬼武者与战国历史》真让我长见识，也激起了我对日本战国史的好奇，打算找几本书好好恶补一下。希望以后多登一些这样的文章!!

BY 北京 刘士龙

金带刀：谢谢刘士龙读者对《鬼武者与战国历史》的肯定……作为一衣带水的邻邦，中日文化的交流历史渊源流长。除了日本的文化画，水墨画，能剧，狂言，茶道，插花等，像你一样，我最感兴趣的就是日本历史，尤其是战国史。

我喜欢日本历史的几点小小原因，相信会与很多同好的经历相似：

*先是看日本动画片，从小看到大啊。

*接着又学会了下围棋（呵呵，下了16年了），有句话说的好：中国是围棋的生母，日本是围棋的养母。

*再大一些又听了2年日本NHK的中文广播。

*高一时暗恋上一日本MM，整日茶饭不思，狂背五十音图！

*高二时开始看日本漫画，圣斗士、龙珠……酷！

*大一时（95年）开始玩太阁1、霸王传、天翔记，爽歪了的说……

呵呵，日本历史也是满精彩的嘛！希望有此兴趣的读者能来信与我交流。

Q 希望"统一战线"越办越旺，更希望"战线"能为女性玩家开辟一个专栏。现在玩游戏的女玩家开始多起来了，开这个专栏可以让更多的女玩家参与到游戏中来。大家可以相互交流，讨论一些只限于女玩家玩的游戏话题。

BY 上海 水晶

TAKO：水晶说得没错，现在的女玩家和女读者越来越多，专门开设女玩家专栏似乎时机尚不成熟。其实你们可以暂时把"魔导公会"当作你们的乐园啊。我们的大部分女性"统一战线"会员都是"魔导公会"的成员，像凌云、林蕴、希拉、苏宁、陈樱、王丰等MM都是积极交流、踊跃发言的"小精灵"和"小妖精"啊。将来我们想做一个女性玩家的交友录，到时就方便你们交流了，相信男性玩家们一定会非常期待的！

Q 我是"冒险领域"的史鑫，很不幸8月号的杂志我没有买到，听BOSS说刚刚被一个穿红色T恤的男孩买走了，这期我提前几天就去催终于买到了。这期看见我写的一句"名人名言"在"冒险领域"登出，这足以说明我对7月号的努力没白费。我今后一定与BOSS搞好关系，叫他给我留一本，我永远支持《电电》。

BY 河北承德 史鑫

金带刀：史鑫读者是我们的老读者了，期期都有信件和调查表来，就连没买到的第八期也有封热情洋溢的长信寄到。在此，我与众小编们感谢你对《电电》的长期关心。

史鑫的经历我在上大学时也遇到过。巧的是，在只剩最后一本杂志时，我与他同时赶到……最后，我们成了朋友。呵呵，也许有一天你也会遇到那个穿红色T恤的男孩……

希望除调查表和建议、感想外，史鑫和其他关心着《电电》的读者们在业余时间里能多写些有关电玩的文章。不但可以提高自己的写作水平，有一天还能将自己的文字与大家一起分享，那应该是游戏带给大家的又一种快乐了。

Q 当今PS2游戏、NGC、X-BOX游戏已经红红火火，称霸整个次世代游戏市场。但要知道现在中国玩家并不是富有的，大家也只能玩玩PS而已。

杂志啊，把更多的空间留给这大部分玩家吧：

不要忘记我们都是从那时代走来；

不要忘记那已是昨日黄花的她给我们带来过多少的感动；

不要忘记她与我们在一起度过的日日夜夜；

更不要忘记在她之上的经典游戏。

愿我们能在这一方净土像过去般谈论感动我们的点点滴滴。

BY 广西阳朔 程嵩

金带刀：拥有一台自己的PS2不仅是许多玩家的心愿，在来到《电电》前，这也是我的努力方向啊！请大家放心，我们决不会忽视任何机种的好的游戏作品！我希望读者们能尽早拥有自己心仪的主机！

Q 如今的ACT和AVG游戏越来越难划分。我看其实很简单，有n条命的（如马里奥）就是ACT，只有一条命的（如生化）就是AVG。哈哈哈，天才诞生了！

BY 江苏南京 金鑫

涟漪：金鑫读者年纪不大，文笔不错，上期的《寂静岭2 最期之诗》就是他的作品。但以命数的多少来划分AVG和ACT，这样的说法我倒是曾听惊寂和TAKO说过。没办法，只好算你们三个都是天才了。

Q 我是新读者，因此没有太多的话。《电电》的人文气息很重，不错，值得反复阅读，希望下期再接再厉。BY 四川安岳 明荷量

TAKO：非常欣慰你能在短时间内看到《电电》的特色。我们并不希望读者在拿到杂志后，看过一遍，然后加上一句"内容不错"，就再也置之不理。我们期望的是，如同玩家打穿一款自己喜爱的游戏一样，看过一遍后《电电》能带给读者们精神上的回味。

Q 我看《电电》的时间不是很长，但我自认为了解《电电》。在我眼中它是一个气打了三分之二的足球，只有在读者们不停的打气中，才会发现她应有价值，希望她能"飞火流星"般走向世界。

BY 山东济南 王英荣

金带刀：从你的话中可以听出：除了电玩迷，你还是个球迷。不知你对FIFA和实况兴趣如何，想来一定技术不错吧。我也是足球迷啊，上届欧锦赛我可是一场都没拉啊。欢迎你也欢迎大家来信交流这方面的内容。我们每次收到读者信件时，无论是善意的批评还是热情洋溢的鼓励都会让我们心中流过丝丝暖意，谢谢大家对我们的支持！

Q 我怎么也不知道贵刊如何判断调查表是那期，所以我现在这里写明一下月号。还有，这期读者调查表怎么白了许多。BY 齐永威

金带刀：其实每期读者调查表在设置上都有小小的差别，如果读者们够细心的话应该能够发现。不过这期调查表出现的问题确是非同小可，第一时间拿到杂志后，编辑部里已经气炸了锅。印刷厂漏印了调查表的背面，这对我们的"统一战线"和会员读者们真是沉重的打击。不过，"塞翁失马，焉知非福"。日前，

《电电》的"最高首脑"已飞往外地与印刷厂方交涉事宜。也许,大家看到新印刷厂印出的《电电》已为时不远了。

Q 杂志已经很好了，所以请各位小编们注意身体。小编们似乎有缺铁倾向,要记住哦,身体是革命的本钱……

BY 福建晋江 许祖严

金带刀:"缺铁倾向"?不知你怎么看出来的?呵呵,缺"铅"还差不多……身体是革命的本钱这句老话我是非常赞同的,目前已有多位小编开始了自己的健身计划。为了《电电》的发展和个人身体着想,建议以后的《电电》新编辑必须通过12分钟跑方可录用。

Q 游戏是不少的,金钱是不多的。
肚子是空空的,信念是坚强的。
工作是疲劳的,学习是费神的。
休息是必要的,游戏是必须的。
家长是愤怒的,命运是悲惨的。
偏见是存在的,现实是残酷的。
玩家是可爱的,电电是前进的。

BY 天津 孔令岩

涟漪:相信许多玩家的电玩之路都是曲折坎坷,只要你热爱电玩,就会无比充实。

Q 作为一个看了五年游戏杂志的老鸟来说,五年是个不短的日子。杂志起初的风格与我的兴趣不太相符,看着杂志一次次的改版,我也感到杂志在努力,在进步。杂志也慢慢的合了我的胃口,因为贴近群众了吧。杂志应有的一个特点是"杂",但最重要的是"质",内容作好了还会每没人捧场吗?只要作到"杂而不乱",每个栏目作出自己的风格就一定会成功的。虽然小编的流动性比较高,但是大家的目的都是一样的,那就是做出一本好的杂志奉献给广大的游戏迷们。我相信你们会作到的!继续努力吧!我会一直默默地关注你们的。

BY 江苏淮安 冯斌

TAKO:看来冯斌对"杂质"的理解还是满深刻的。你说得对,我们的目的正是做出一本好的杂志奉献给广大的游戏迷。呵呵,但你可不能默默的关注《电电》啊,而是像你现在一样,说你想对《电电》说的话,把你对电电的关心用笔尖来传达给我们吧。《电电》的成长是与广大读者的支持和厚爱分不开的。

Q 希望能像贵刊2000年出的第16期《电子游戏广场》中介绍《机动战士高达·基连野望》那样,出本刊物专门介绍PS2软件《机动战士高达·基恩独立战争记》。最好能在"联邦侧·基恩侧全主力机体档案及图谱"栏目中、机体能以彩图显示,这样既有观赏性,又有实用性与搜藏性,定为广大高达迷之所爱。图片请尽量做得精细一些,请酌情予以采纳。

BY 福建福州 杨晟

金带刀:《高达战记》这部如史诗般气势恢弘的巨著众小编都很喜爱,在编辑部就有SHINING为首的联邦拥护者和SORA领导的基恩派日夜"战斗"不休。杨晟的提议不错,类似的一些大作也有读者有相同的想法。我们将会在条件成熟的时候复活"广场"和"一点通",到时相信会满足大家这方面的需要。

Q 虽然彼此素未谋面,纵使我们天各一方。
游戏使我们相识,精彩的生活从此更添姿彩。

BY 广州 张振威

涟漪:游戏是我生活中一道亮丽的风景线,不管将来如何,她会是我生命中的特别的回忆。希望《电电》的读者们都能以GAME会友,欢迎大家加入我们的"统一战线",把自己的感受和欢乐与别人分享,让"精彩的生活从此更添姿彩"。

Q 小生最近想购入NGC一台,不知市场价位,不知NGC有否与PS2一样有种种要注意的地方。NGC可以用D版吗?Z版的NGC盘大约多少啊?

BY 上海 王秩鸣

TAKO:秩鸣小生真是幸福啊,马上就要NGC入手了。NGC的市场价位各地可能略有差异,目前北京这边大约为1600元至1700元左右。至于使用时的注意事项和其他游戏机种都差不多。NGC可装入直读,但市面上没什么D版。Z版的NGC价格差异比较大,从300元至500元不等。建议你还是多去游戏店转转,这样肯定会很快心中有数。

Q 第8期的读者调查表我写得很认真,且还挑出了贵刊错误,但却只得5EXP。而第7期的读者调查表,我没有指出贵刊错误就得20EXP。难道指出错误就要扣EXP吗?真不知道你们是如何算EXP的?

BY 广州 伍文斌

金带刀:呵呵,是这样的:我们做完第8期杂志时,你的8期调查表还没有寄到,因为第8期杂志引用了你以前的发言所以给你加了5EXP。你的第8期调查表来到后,你当时的总经验值就成为38EXP。但这时杂志已经上市,所以你只能看到杂志上的25EXP了。顺便告诉伍文斌,你是统一战线第1批会员,所以在第7期有10EXP的奖励,目前你的总经验值为53EXP。希望其他的统一战线会员能够明白也能够放心:你们的调查表和信件的经验值不会有任何遗漏。同时也请大家在看到新杂志后尽快的将感想和建议反馈给我们。

铃　音　乐　园

铃　音　乐　园

铃　音　乐　园

[砰……一声巨响]
Mars:呜呜,我的PS终于RP了……
[Mars的目光马上向四周射去]
大家:啊、啊,不好……
[众小编急忙抱上各自的游戏机四散奔逃]
Mars:哼,不玩就不玩……
Mars:我去为大家做铃音……
Mars:哼,多多的铃音!

街　霸

Motorala(摩托罗拉)

V998x、L2000i:

44 1 222 000 5 1 222 000 3333 1 33 3333 1 222 000 5 1 22 44 1 7 5 1 2 3333 1 333 00 000 5 1 2 3333 1 22 3333 1 333 00 000 5 1 2 3333 1 22 3333 1 222 000 44 1 22 11 1 222 000 44 1 22 11 1 222 000 3333 1 33 3333 1 333 000 3333 1 4 000 3333 1 333 000 5 1 333 000 3333 1 33 3333 1 333 000 6 1 4 000 5 1 4 000 3333 1 22 0 44 1 7 5 1 4 000 5 1 333 000 3333 1 33 3333 1 222 000 5 1 33 3333 1 333 000 3333 1 222 000 5 1 33 3333 1 333 000 3333 1 4 000 44 1 333 000 11 1 4 000 3333 1 333 000 3333 1 4 000 3333 1 333 000 3333 1 33 3333 1 22 3333 1 222 000 3333 1 222 000 3333 1 33 3333 1 333 000 3333 1 222 000 5 1 22 5

谱中使用空格分开输入的字符,如222表示需要重复按2三次输入字符"C"。

P8088、P7689、P7789:

1*95 1*93 3*3 1*95 7*4 0*5 6*3 4*↓95 6*↑3 7*3 4*↓95 6*↑3 7*3 1*94 7*1 1*94 7*1 1*93 3*3 4*93 5*93 4*95 4*93 3*3 4*96 5*95 5*93 7*↑4 0*5 5*95 4*93 3*3 1*95 3*3 4*93 1*95 3*3 4*93 5*94 4*91 5*93 4*93 5*93 4*93 3*3 7*3 1*93 1*93 3*3 4*93 1*95 7*5

开始输入时注意屏幕左下角应有数字1和字符F,"↑"表示左侧音量键向上按一次,"↓"则相反。P7689、P7789为键盘上下键。

V66、V60、V70:

111 222 7 00 222 7 0 33 222 7 00 11 22 0 44 00 2 0 333 7 00 2 0 22 333 7 00 2 0 22 111 222 7 11 22 111 222 7 11 22 111 222 7 33 333 7 4 7 333 7 00 333 7 0 33 333 7 000 4 7 00 4 7 0 22 44 00 4 7 333 7 0 33 222 7 00 33 0 333 7 222 7 00 33 0 333 7 4 7 333 7 4 7 333 7 4 7 333 7 33 11 22 111 222 7 222 7 33 333 7 222 7 00 11 22

每个空格分开输入的每个字符,如222表示需要重复按2三次输入字符"C"。

魂　斗　罗

Nokia(诺基亚)

4a1 4a1 4c2 4a1 4#d2 8- 8d2 4- 4c2 4a1 4a1 4c2 4a1 4#d2 8- 8d2 4- 4c2 4a1 4a1 4c2 4a1 4#d2 8- 8d2 4- 4c2 4a1 4a1 4c2 4a1 4#d2 8- 8d2 4- 4c2 4d2 4d2 4f2 4d2 4#g2 8- 8g2 4- 4f2 4d2 4d2 4f2 4d2 4#g2 8- 8g2 4- 4f2 4d2 4d2 4f2 4d2 4#g2 8- 8g2 4- 4f2 4d2 4d2 4f2 4d2 4#g2 8- 8g2 4- 4f2

按键谱:

6 6 1* 6** 2#* 08 28 09 19 6** 6 1* 6** 2#* 08 28 09 19 6** 6 1* 6** 2#* 08 28 09 19 6** 6 1* 6** 2#* 08 28 09 19 2 2 4 2 5# 08 58 09 49 2 2 4 2 5# 08 58 09 49 2 2 4 2 5# 08 58 09 49 2 2 4 2 5# 08 58 09 49

括号内数字表示长按该键,直到第二声响。

Siemens(西门子)

A2(1/4) A2(1/4) C3(1/4) A2(1/4) Dis3(1/4) P(1/8) D3(1/8) P(1/4) C3(1/4) A2(1/4) A2(1/4) C3(1/4) A2(1/4) Dis3(1/4) P(1/8) D3(1/8) P(1/4) C3(1/4) A2(1/4) A2(1/4) C3(1/4) A2(1/4) Dis3(1/4) P(1/8) D3(1/8) P(1/4) C3(1/4) A2(1/4) A2(1/4) C3(1/4) A2(1/4) Dis3(1/4) P(1/8) D3(1/8) P(1/4) C3(1/4) D3(1/4) D3(1/4) F3(1/4) D3(1/4) Gis3(1/4) P(1/8) G3(1/8) P(1/4) F3(1/4) D3(1/4) D3(1/4) F3(1/4) D3(1/4) Gis3(1/4) P(1/8) G3(1/8) P(1/4) F3(1/4) D3(1/4) D3(1/4) F3(1/4) D3(1/4) Gis3(1/4) P(1/8) G3(1/8) P(1/4) F3(1/4) D3(1/4) D3(1/4) F3(1/4) D3(1/4) Gis3(1/4) P(1/8) G3(1/8) P(1/4) F3(1/4)

按键谱:

*6(1/8) 6(1/8) *1(1/8) ***6(1/8) *#2(1/8) 0(1/16) 2(1/16) 0(1/8) 1(1/8) ***6(1/8) 6(1/8) *1(1/8) ***6(1/8) *#2(1/8) 0(1/16) 2(1/16) 0(1/8) 1(1/8) ***6(1/8) 6(1/8) *1(1/8) ***6(1/8) *#2(1/8) 0(1/16) 2(1/16) 0(1/8) 1(1/8) ***6(1/8) 6(1/8) *1(1/8) ***6(1/8) *#2(1/8) 0(1/16) 2(1/16) 0(1/8) 1(1/8) 2(1/8) 2(1/8) 4(1/8) 2(1/8) #5(1/8) 0(1/16) 5(1/16) 0(1/8) 4(1/8) 2(1/8) 2(1/8) 4(1/8) 2(1/8) #5(1/8) 0(1/16) 5(1/16) 0(1/8) 4(1/8) 2(1/8) 2(1/8) 4(1/8) 2(1/8) #5(1/8) 0(1/16) 5(1/16) 0(1/8) 4(1/8) 2(1/8) 2(1/8) 4(1/8) 2(1/8) #5(1/8) 0(1/16) 5(1/16) 0(1/8) 4(1/8)

遇到"*"符号,请按次数输入。括号内的数字表示音长,按住数字键时间不等音长随之变化,选好和谱相同的音长。C25和C2588的按键"*"请改为"#","#"改为"*"。

静理游思

作者:小志
责编:涟漪

我喜欢游戏,为游戏,我失去了许多,又获得了许多。

未接触游戏时的我很平淡地生活着,是平凡到不能再平凡的一个女生,未来的生活好象一目了然地存在于我的心里,人生不过是毫无新意的平坦道路,只要我继续走下去。但,某一天里,我与游戏这个本不应对我具有吸引力的东西相遇了,那一天也因此变得特别,特别愉悦,特别短暂。

"今天要晚一点了,我作业有些多"。说话的是邻家叫志卫的男孩,也是第一个带着我——当时只有12岁的女孩子闯入游戏世界的人。

"恩,知道了,看来大一年级却是不同呢,完成了找我"。"好的"他说道。这是我们的第几次相约?记不太清楚,仔细想来或许会有更多可写,但有触点的提及比多几页俑长的纸张好些。所以,就让我在这模糊的记忆中继续我最清晰的一段故事吧。

于是,如约来到了属于我们的"老地方",上学必经的铁路旁边。然后由他喊:"开始!"便一起从铁路的一边冲向了对那时的我来讲宛如梦幻般的另一个时空。

是怎样承受那清一色男孩子的目光和充斥着烟雾的环境,如今想来竟有些佩服那时的自己。可能是因为我并未在乎这一切,只是被当时一台台闪烁着各种画面的东西吸引了我全部的视线,这些所谓的"东西"被志卫定义为"街机"。快乐的时间总是即逝的,这是接触游戏后给我的第一个感觉,但同时说明我遇到了游戏之后才感受到了真正的快乐,之后的时间,便与"三国、名将、街霸"等等,使我的小学生涯和其后的初中生活充实并快乐的度过了。所以从那时开始,我想我找到了生命里注定相伴的东西。

如果当时的我只把这当作一个学生时代的小插曲,那么我还会继续我以往的生活,迈向早已知晓的人生方向。但我没有,所以,我失去了可以平步向前的道路。但我同时获得的东西却多的多。我感谢它,感谢它带给我的这所有感觉,让我恍悟到了我在之前一直虚度着,并未以自己的想法正视任何一个问题。而活于别人。

到了拥有DC、PS种种的现在,我已从一个初心者到了有一定资历的女玩家。为什么要强调性别?那是因为在这个"特别"的环境中,男性玩家的比例严重"超标",所以导致女生玩家的不平常。实际上,除掉性别,根本上都是一致的,那就是对游戏的态度:因为喜欢,这就足够。当然,所以我们同样认真的进行着每一个自己喜欢的游戏;同样会为游戏中遇到的谜题而冥思苦想;同样会因为凭自己的能力通关一个游戏而兴奋许久……这样的情绪,应该证明了一切吧?

我沉醉于《樱大战》中大正时代浪漫和平的时光,那时侯的我忘记了一切压力。而出现保卫帝都和平的战斗时,不论初战或是对决最终BOSS,我都充满信心应对。结束之时,我又从那樱花烂漫中获得了许多勇气,相信了人的意志是不可忽视的强大力量,它能支持一切正义信念,摧毁一切邪恶力量。尽管不很聪明的我都清楚这些并不完全具有真实性,但梦幻与现实是游戏永不停腻的主题。在这样的世界,不同的只是存在于人与人之间不尽相同的感觉,只要它可以表现得如此完美,让人开始从心境上产生微妙的变化,那么,我认为这种游戏值得期待,值得用心体会,投入其中并进行到底。于是,我喜欢的每一款游戏的发售日我都会翘首以待,如同等待着一个盛大的节日一般。这个时候,我会想到喜欢这个游戏的玩家或许有热情更甚于我的,我便会更加高兴;我喜欢到网络上发表我对自己钟意游戏的看法,因为那里的气氛会把我的感觉推向另一个高潮,会对讨论的游戏有更多的理解。同时,别人也肯定会从我这里吸取一些什么。尽管还是会有许多玩家在意我是女生,但开始谈游戏时,我们的话题便只有游戏的种种了。所以,为游戏,我失去了许多与朋友逛街、联络感情的时间。

但,在所有失去的过程中,我一直充实着。如果给我重新选择的机会,我还是不会改变初衷,因为游戏是我生活的养分,没有它,生活将会平淡如水。

游戏感悟

作者:张清泉
责编:涟漪

耳边传来了那首熟悉的《Moon River》,和着柔美的旋律,我的思绪仿佛又飞到了充满我美好回忆的游戏世界,仿佛飞回了自己心爱的人身边,一切都像这首歌,宛如梦幻般,近在咫尺,又远在天涯。

随着年龄的增长,游戏的时间也逐渐减少了,可感觉对它的依赖却越来越深,自己好像已经把玩游戏当成了生命,又或许是在用玩游戏逃避一些什么事情,现实与虚幻之间的分界线变得模糊起来。有时候,总会不自觉的把游戏中的一些事当作现实,自然,换来的失意也渐渐多了。

其实,每个玩家都会多多少少不自觉地受游戏的影响,如何区分现实与游戏,就是玩家们必须要经历的一个挑战了。说到底,游戏还是现实的反映,但毕竟,游戏中有太多虚幻的事物,现实在其中可能被过分美化,抑或丑化,一个架空的世界始终不是现实中的世界啊!另外,在游戏中,我们扮演着不同的角色,我们把喜怒哀乐融于其中,久而久之,一种错觉就会产生:自己就是游戏角色,自己就该是那个样子吧。自己或许在游戏中寻求到了真实,但实际上,真实并不等于现实,每个人都有对现实的认识,也就有了属于自己的真实,可现实只有那一个,它并不属于游戏的世界。

说到这里,想到了自己的一些事。游戏玩的多了,自然会有喜欢的角色,特别是男生们总会有心仪的gamegirl吧,我也是。于是乎,在现实中,找GF时,总会不自觉的以她的标准来寻找,自己也很清楚这是绝对不切实际的,可心依旧会很挑剔的甩开那些其实不错的女生,去寻找只存在于梦中的那个她。结果,很显然,在恋爱过程中撞的浑身是伤,至今单身:)。

经常会为身边一些现实的丑恶所痛,可自己又是那么地无力,所谓"眼不见,心不烦",逃避自然就成为首选了,于是回到游戏中,在那里,自己是如此地强悍,自己有力量去惩恶扬善,自己可以随心所欲。但是,离开游戏时,又将不得不面对现实,存在于脑中的虚幻却时时闪现,虽然心里有个声音在喊"不能逃避!"但自己毕竟不是碇真嗣,自己没有初号机,自己暴走只能被当作是个疯子,可自己又不愿见到丑恶的现实,所以麻醉自己,用游戏,只能再度躲回游戏那永远不会醒的梦中了。

不过,活的太悲观的话也就只能像上面说的那样了,如果你积极的去对待生活,现实就会为你展现出美好的一面。活了20年,从来没有喜欢过春天的我,今年却第一次被春的气息打动了。满树的樱花,幽静的街道,海风阵阵的沙滩,蔚蓝的海面,还有沙滩上自己留下的脚印,自然美丽的景色深深吸引了我,原来生活中有一种别于游戏的美好啊!

丑恶的现实或许存在,但只是逃避、麻醉是不能解决问题的。只有积极对待生活,才能脱离虚幻的困扰。

游戏世界是美好的,但过分沉迷其中,你会失去许多的。虽然我们对游戏的爱会永远,但这并不代表只有它才是你的唯一。许多人也许都和我有一样的感受,为何游戏玩的越多,却越来越找不出原来的那种快乐,那种心灵的悸动了,其实这就是在告诉我们,该去重新认识世界,重新认识自己,重新认识游戏,积极的对待生活,因为现实中的你我和游戏中的你我一样,都在成长,这才是最重要的。重新拿起你的手柄,或许你会发现久违的感觉又回来了,或许你会发现一个新的你,或许你会发现,其实现实与虚幻本来就是重叠的,因为它们都是同样美好的。

请积极对待你的生活吧!朋友。

DER ——兰古利萨——王者

作者:卡尔萨斯兵　责编:Shining

＊静静的城堡里，卸去战甲的飞龙沉睡着……

城堡的圆窗里透着一丝烛光。

我独自一人在这座宏伟的宫殿里。

大厅里的烛灯上只剩下一只蜡烛还在燃烧。

烛光下的红发依然如往常一样……

但透着血腥。

＊"只剩下你一个了吗？"我看着它。

"就像现在的我一样。"

光稍稍亮了点，影射出我身后墙壁上的两把剑。

那是代表着光之力量的圣剑——兰古利萨，

和魔剑——阿鲁哈萨特。

两把剑在一起意味着王者的存在。

而他们是属于我的。

＊"你需要力量，我给了你。"阿鲁哈萨特的声音灌入耳中。

"你需要和平，我给了你。"兰古利萨对我说。

"现在你需要什么？"

头上的头饰为什么这么重，它压的我不能思维。

"我还需要什么……"

＊那天，我从帝国手中救下那个女孩，

那天晚上，女孩对我说：

"有你在保护我，我真的很高兴。谢谢你。"

我把她拥在怀里。

"我会永远保护你的。"

我坚定自信的说。

女孩抬起头，

我看到在她的双眸中充满着对我的信任。

＊从那时起，为了和她的誓言，我和帝国展开了不懈的战斗。

捷莉、斯克特、基斯、利斯塔，

那时的我拥有彼此信任的战友和自己坚定的信念。

＊然而一切都在那一时刻改变了。

＊在罗乌卡的家乡，我们见到了罗乌卡失散多年的妹妹索尼亚。

作为半人半魔的亚人，索尼亚倍受人类的歧视和迫害。

"为什么！为什么只有哥哥是人！而我却是这样！"索尼亚悲伤的喊着。

带着对人类深深的仇恨，索尼亚展开了对人类的报复。

于是，战斗在所难免。

＊帝国青龙骑士团的出现更是我们始料不及的。

但是，面对眼前众多的魔物，身为人类的骑士团团长利昂决定与我们并肩作战。

魔物被击退了，索尼亚眼中饱含泪水：

"为什么！为什么会这样！"

"索——尼——亚——"

在罗乌卡悲凉的呼唤下，索尼亚的身影消失了。

那一时刻，我的心好象在痛。

人类的做法是正确的吗？

我开始疑惑……

＊"你眼前发生的一切都是因为没有强大、统一得国家所致。"

利昂站在我的身边，

"而我们正要创造这个国家，你愿意帮助我们的帝王吗？"

我不知道该怎样做，我的信念开始动摇。

帝国的做法或许是正确的。

大陆的和平统一不是很好吗，要保护她也可以有别的方式呀。

但我还是无法决定。

一个身影从我身后闪过，是罗乌卡。

"为了索尼亚，我需要力量，艾尔文，我要去帝国。"

"那么你呢？"利昂看着我，伸出他的手。

一个念头闪过。

我突然觉得这样做一定是正确的。

我握住了利昂的手。

＊"艾尔文！"

身后传来捷莉的惊呼。

我回过身，

看到的是同伴们难以理解的面孔。

而她什么也没说，只是走到我的身边。

她抱住我……

"我相信你的选择是正确的，艾尔文。"

我知道，

她——

在哭……

"但是我不会和你一起去的。"

"我有我的使命，对不起……"

她没有让我看到她的泪水，她低着头走了。

我知道我也许会永远失去她。

但是我不想就这样离去，我还要做些什么。

"我还会一直保护你的，以另一种方式，请相信我吧。"

看着她熟悉的背影远去，现在我只能说出这些了。

＊跟随帝国？

只是暂时而已。

利昂率领的帝国军与大魔导师捷茜卡所领导的光之军团为了争夺

圣剑兰古利萨在战斗。

而我所面对的只是插在遗迹中的兰古利萨。

为了我的理想，为了她，

我把兰古利萨紧紧握在手中。

"做得很好。"利昂一脸的得意"把剑给我。"

回答利昂的是轻蔑的笑容。

"并不是只有帝国才可以实现大陆统一。"

我对满是疑惑的利昂说。

"艾尔文！你！"

利昂的表情变的很难看。

"我同样也可以。"

手中的兰古利萨被高高举起。

＊抛下帝国，

在我面前出现的是黑暗王子何塞尔。

"也许你该加入我们。"

魔族……

也是可以利用的。

＊在罗乌卡、索尼亚和魔族大军的攻击下，帝国被攻陷了。

魔剑阿鲁哈萨特也是我的了，但它和兰古利萨一样都没有解除封印，

这样是不够的……

＊终于与光之军团战斗的时刻来到了。

我和她在战场上见面了。

战胜了光之军团我把她带到了何塞尔的面前。

在何塞尔的咒语中，兰古利萨和阿鲁哈萨特的封印解放了。

我看到了更加强大得力量。

于是——

剑——

向何塞尔砍去。

＊"现在的我，可以打倒一切——"

双手紧握兰古利萨和阿鲁哈萨特的我放声大笑。

然而当我看着她的时候，

我在她的眼中看到的却是深深的哀伤。

＊只剩一个敌人了——

大陆的统一不远了。

＊一路上，昔日的同伴们一个个的挡在我面前。

利斯塔、基斯、斯克特、捷莉都被我毫不留情的击倒。

只有她……

我不想伤害她。

我现在所做的一切都是为了她。

＊在天界，我与光之女神露茜莉斯面对面的站到了一起。

在露茜莉斯身前站着光之先辈们和她。

我拔剑冲了上去。

光之先辈们倒下了，我依旧没有对她出手。

＊"年轻的王者，我能看到你的愿望。"

"你的力量超越了一切，我的存在已经没有必要了。"

"希望你用好你手中的力量，建立一个和平的世界。"

露茜莉斯闭上自己的双眼——

＊手中的兰古利萨和阿鲁哈萨特刺了过去……

＊血——

染红了我的手，

在我的双眼中，

她——

挺身站在露茜莉斯的身前……

剑——

无情的贯穿了她和露茜莉斯的身躯。

＊"莉——阿——娜——"

我抱住倒下去的她，

"为什么——为什么——你要这样做。"

"所有的一切都是为了你啊，如果你死了，那还有什么意义。"

＊她伸出手，轻轻抚摸着我的脸庞，

"答应我，要守护好我所爱的这个世界"

我点着头：

"我答应你。"

她露出了幸福的微笑：

"谢谢…你…艾…尔…文…"

＊"不要这样！"

在我的怀里，

她的身体在渐渐变凉……

我更加紧抱着她。

"你不能死呀……莉——阿——娜——"

＊"对…不…起…"

她轻轻的合上了双眼——

永远都不会在睁开了——

留下的只有誓言——

守护她所爱的这个世界——

＊睁开模糊的双眼，

眼角仍在湿润着。

"是梦。"

我轻声对自己说。

＊想起那个问题，

我想我可以回答了。

"我想再一次见到我心爱的莉阿娜。"

＊大厅依然安静。

果然不行呀。

＊"艾尔文……"

＊在那一瞬间，我感到空气凝结了。

我转过身——

＊是她——

"莉阿娜！"

我向她拥去。

但是我却穿过了她的身体——

"莉阿娜!? 为什么？"

掩饰不了我的脆弱的眼泪在眼角荡漾着。

她轻扶着我的手对我说：

"谢谢你，艾尔文。谢谢你实现了我和你之间的约定。"

"你实现了世界的和平。"

"你——能原谅我吗？"

她微微一笑：

"并没有什么可以值得我去原谅的事情呀。"

＊"但是我把你……"

她突然扑在我的怀里：

"什么都不要说，我明白当时你的心情。"

她抬起头，眼神就象第一次见面那时一样充满着信任。

"你并没有做错，所以你要相信自己，坚持自己的信念。"

"所以……"

……

＊她的秀发擦着我的脸庞，

她的唇是那样的甜——

身上的清香、一切都那样真实，

我——

真希望这一时刻时间能永远静止。

然而现实是残酷的。

"我必须走了。"

她的身体开始消失。

我——不想让你离开我

"等一等啊——莉阿娜——!!!"

眼前她的轮廓在慢慢模糊。

"努力呀！我会永远看着你的。"

她——

在窗前消失了。

我跟上去推开窗户，

对着星空大喊：

"不要走呀——莉阿娜——"

＊窗前，清凉的风在吹过，我还能闻到她身上的清香。

"莉阿娜她一直都会在我的身边的。"

我坚信。

所以——

"我会保护好你所热爱的这个世界的，我会永远保护她的。"

所以——

永远在我的身边看着我吧。

——莉阿娜

奥丁的正義



文:SQUALL—LH
责编:SHINING

“正义,必胜。”我背过身去,冷冷地向已经身首异处的敌人说道,继而潇洒地将斩铁剑还入鞘中,伴随着围观人群的阵阵欢呼,拂袖而去。对于这样的场面,我已经习惯了,因为我是战神奥丁,代表正义的奥丁,不败的奥丁。

我转到一个阴暗的街角,刚才的敌人如约出现在我面前,我露出极其严肃的表情,冷静地拿出腰间的……钱包。

“嘿嘿,先生,这次又请您多关照了。”这只史莱姆奸笑着搓搓手。

“惨叫声好假啊,拜托你下次拿出点敬业精神好不好?”我皱皱眉,甩给它一张100 gil 的钞票。

“啊……请等等,先生。”这家伙看我转身欲走,连忙拦在我身前,“才100?不够啊。”

“怎么会不够?刚才不是说好的吗?”我以厌恶的表情盯着他。

“刚才说好是没错,可是先生,您知道的,我们可是史莱姆哎,而您刚才却是用砍的……所以,嘿嘿……”

“我‘们’?”正当我困惑不解的时候,从它身后踱出的另一只史莱姆打消了我的疑虑。该死,我居然忘了这种生物的特殊能力。

“请先生您这高贵的骑士可怜可怜我们吧。”这家伙看我的脸色越来越差,连忙换了个口吻,“这个新出生的小家伙的抚养费可不少哎,几年后还要给它付学费、医疗保险、交纳各种税金……象我们史莱姆这种工薪阶层是很难接受的,55555~~~~~”

“行了行了。”我不耐烦地摆摆手,给它多扔下两张百元钞票,转身离去。

待我的身影消失在街道的另一端后,两只史莱姆重又融合在一起,将300gil 揣入怀里,继而还心有不甘地忿忿啐了一口道:“穷鬼!”

对于这样的场面,我也已经习惯了。

其实我也是不得已而为之,由于近年来神界经济的持续低迷,我经营的“奥丁保镖公司”已经濒临破产,虽然在信贷公司的唯一抵押只剩下我腰间这



把人见人畏的传说神剑“斩铁剑”,但那只是掩人耳目的幌子,真正的祖传斩铁剑在两年前就已经被我秘密出手了,不然公司早就得关门大吉。现在可好,为了维持公司的声望与信誉,我不得不隔三差五地雇上几个小怪物在市区演上几出拙劣的剧目——当然交易的前提是它们必须得给我守口如瓶。即使这样,公司的赤字仍在一路飚升,实在让我头痛。不知不觉,已经回到了公司门前的我突然发现一个迫在眉睫的危机——今天的晚饭还没有着落呢。怎么办?阵阵的饥饿迫使我将已经略略发绿的目光停留在跟随我多年的爱马斯莱普尼尔身上,这只灵禽似乎也感觉到了从主人那里发出的、平时只能在饿狼群中感受到眼神,于是频频悲鸣向我哀求着。半晌,经过一番思想斗争的我终于清醒过来,果断地下了决定:马肉糙是糙了点,将就着吃吧。

看到舔着嘴唇毅然掏出绳索与刀叉的我,斯莱普尼尔也同样毅然地选择了夺门而逃,但我对运用套索比它对自己的速度更有信心。一场“白兵战”不可避免。

我不得不承认,这是我两年来经历过最惨烈的一次战斗。

什么?你问我战斗的结局是如何?呵呵,多么浅显的道理。

正义,必胜。

“请原谅我们擅自进来,因为在门外按了半天铃都没人应……”

不知何时,一群衣着入时的青年男女忽然出现在门口,为首一个额头有着刀疤的男青年敲敲半开着的门,很有礼貌地说道:“请问您是‘奥丁保镖公司’的负责人吗?我们来自巴拉姆学园,想同您谈谈这次的生意……”他顿了顿,看看地上已经被四蹄朝上(确切地说是六蹄)绑着,眼含热泪不停挣扎嘶鸣着的斯莱普尼尔,再看看正叼着斩铁剑擦磨刀石的我,战战兢兢地继续问道:“不过……我们没有打扰您用膳吧?……”

“啊?……没有没有!哈哈哈!什么用膳?小伙子真会开玩笑,我正和我的宝贝宠物闹着玩呢。呃……我们常这么做游戏,你说是不是,斯莱普尼尔?”我一脸轻松地笑着,同时以有生以来最快的速度一剑挥断绑着斯莱普尼尔的绳子。岂料这畜生十分不给面子,转瞬间逃得无影无踪。

“哇,好快的骏马。”人群中一个穿着蓝色连衣裙的长发美女惊讶地称赞道。

“不,还是这位先生的剑法更为精妙,谈笑间出剑即迅疾如电,战场上更有何人能挡?实在让人佩服。”为首的男青年严肃地分析道,“如此精湛的技艺今世更无第二人能及,想必阁下便是奥丁先生吧?”

“过奖过奖,正是在下,雕虫小技而已,见笑了。”我供拱手,悄悄擦去耳侧的冷汗。

“久仰奥丁先生的大名,在下斯考尔,巴拉姆 SEED 特别行动小组队长,其余各位分别是……”

耐着性子听他介绍的我对每个人微笑着点点头,说实话,除了他们腰间鼓鼓的钱包,其余的任何事情对我都没有意义。我之所以笑得如此自然纯洁,是因为鼻子再次嗅到了久违的金钱气息。什么 SEED 小组,分明就是一群公子哥与大小姐,我奥丁若不趁此机会大捞一笔,也真枉为“战神”了。

经过短暂的讨价还价后,大家以 20000gil/天的价格成交,看着这公子哥在高于行价 2 倍的这份协议上毫不犹豫地签下自己的大名时,我再次确定了自己这次毫无疑问地钓上了一群凯得不能再凯的凯子。

协议上对我唯一有些麻烦的一点是:明天即刻动身。难道这群家伙就没人注意到斯莱普尼尔逃掉时玩命的架势么?你们以为那种六个蹄子的东东我说追就能追上?



当天晚上,一个男人与一匹马以地球为界限玩了一场小小的捉迷藏。

捉迷藏的结果么……正义,必胜。

“呵欠~~~”睡眼惺忪的我牵着同样一眼血丝的斯莱普尼尔等候在出发的大路上。

“早安,奥丁先生。”斯考尔一行人精神焕发地向我走来,他们昨晚一定睡得很舒服吧?让人羡慕的家伙们。

“哦,早。”我无精打采地微微抬了抬正在激烈交火中的眼皮。

“怎么?休息得不好吗,先生?”

"没什么，是这家伙太淘气，晚上非要拉我出去兜风。"我拍拍斯莱普尼尔的臀部，暗中用力掐了它一把，斯莱普尼尔只好眼泪汪汪地跟着点点头。

"呵呵，好有趣的马。时间不早了，大家启程吧。"斯考尔意气风发地下令。

"哦！"他的伙伴们眉飞色舞地齐声应和。这使我觉得他们不象是要去战斗，而是郊游。

在我的略略担忧下，旅途就这样开始了。

"好奇怪哦，走了半天，怪物见不到一只。"有着娃娃脸的雪菲好奇地四下张望着。

"就是就是，害得人家连筋骨都舒展不开。"热血男兼单细胞动物塞尔附和道。

哼哼，我得意地在马上哼着小调。要知道，这一个星期从公司到目的地的路程我都在早晨打探清楚了，所有的黑道老大白路BOSS一概买通。怪物们见我躲都躲不及，还敢来造次？

"是啊，的确是这样……"斯考尔不禁皱紧了眉头，自言自语道："真不好办哩，没有怪物消灭，大家的等级也就没法提升，更没有魔法、道具可拿，学园那边一生气搞不好会扣工资呢。到时恐怕连保镖费都掏不起，唉……"

有没有搞错?! 现金不足还敢雇我大名鼎鼎的奥丁做保镖?! 我%$#*……等等，一路上半个怪物没有也的确太不自然，得，老规矩吧。我偷偷掏出手机，接通了那个已拨过无数次的号码："（小声地）喂？怪物出租中心吗？对，是我。这次派个厉害点的，价钱没问题，地点坐标是***/***，15分钟后到？好，麻烦你了。"

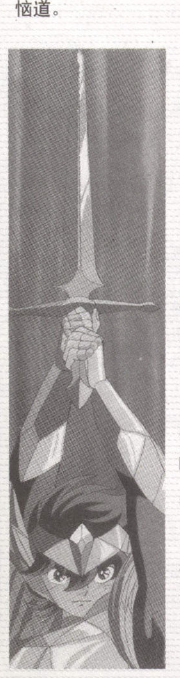
我小心地收回手机，仔细盯着手表，14分钟后，我猛然抬起头，拔出腰间的伪•斩铁剑，怒喝一声："大家不要动!!!"气势直追长阪桥上的张飞。

"怎、怎么了？"塞尔吓了一跳，大家也一起疑惑不解地看着我。

我抬起左手，做了个安静的手势，继而低下头，闭上眼睛，酷酷地回答了一句："有杀气！"

"哇，好有型哎。"三位女士双眼呈心状鼓起掌来。

"奥丁先生果然是老江湖，感杀气于无形之中，可惜我还是什么也看不到啊……"左右环顾的斯考尔懊恼道。



"小伙子还要练习……这次的敌人，看来很棘手的。"我仍然闭目默诵着台词，"不过，哼哼，这家伙招子也不放亮些，碰到我算他倒霉……"

"啊，敌人突然出现在正前方。"狙击手亚梵高声叫道。

喔耶！果然有职业道德，够准时！我立时将剑高举向天，厉声喊道："我这把剑鲜红炽热如火，它在高声呼唤我打倒你!!"

三个姑娘的掌声更热烈了，我暗自庆幸前天的那套《G GUNDAM》确实没有白买，多蒙的台词果然有号召力的说。

"看招，斩铁剑！正义，必胜！"伴随着一声怒喝，我努力睁开黑眼圈仍未消退的双眼，一马当先冲上前去……等~~~我停！出现在我眼前的，赫然正是昨天的史莱姆！它见又是我，还贪婪地向我挤挤眼睛，一副当宰不让的表情。

Oh，shit!! 出租中心是怎么搞的?! 这明摆着让我下不来台么，可恶的JS们！不守约定啊!!!

好在身边的年轻人都是热血的主儿，在我犹豫的一瞬，随着一句"奥丁先生，这种货色不必劳您大驾"后，什么枪刃、高速刃、三节棍、猎枪、拳头、皮鞭就第一时间都往史莱姆身上招呼去了，其手段之残忍、情节之严重、性质之恶劣照斩铁剑皆有过之而无不及。看着这群青春期少年的逆爆发，我开始怀疑起他们雇佣我有何必要。



可怜的史莱姆突遭奇袭，转瞬间被打个体无完肤，常常是刚喊个"奥~"那"丁"字就被打回到肚里，苦不堪言。初时我尚在一旁幸灾乐祸地出昨天的闷气，后来发现情况有些不对劲，这些家伙似乎越打越来瘾，真要一个失手打死我向出租中心那边还不好交代，只得过去劝阻道："行了行了，估计这家伙只是路过而已，犯不上这么小题大做。"

听了我的话，众人这才渐渐收了手，开始对估计今后生活不能自理的史莱姆搜身。这些家伙不愧SEED的称号，从史莱姆的帽檐到鞋垫翻了个遍，一番清洗下来，史莱姆的身外之物无一幸免。

"YEAH！300gil，史莱姆身上也能有这么多钱？这次发了！"塞尔似乎丝毫没有注意到我在一旁投来的那恶狠狠的目光。

当队伍离开这个区域后，奄奄一息的史莱姆躺在地上喃喃道："不守约定啊……"

正义，必胜。

一个星期的旅程快要结束了。

一路上倒也平安无事，出租中心拿了我2000gil的私了费后，将木乃伊般的史莱姆驳回上诉，关系照旧，每天都有新鲜货色送到。不过这些家伙显然有了史莱姆的前车之鉴，全身被装甲包个严严实实，且分文不带，搞得塞尔大喊郁闷。我偶尔露上一两手伪•斩铁剑，这群外行的喝彩声都能博个满堂红。

岂料，就在旅途的终点——奥斯塔天空都市的门口，出了意想不到的乱子。

简略描述一下，事情是这样的，女队长莉诺雅之前任恋人西弗突然乱入到战局中，趁她某次独自游玩时将其掳走，斯考尔怒，誓追之，全队齐声响应。而我，将面临着一个麻烦的选择。

"奥丁先生，您一定会随我们把莉诺雅夺回来的，是吧？"这群年轻人那闪光的眼睛齐刷刷地盯着我。

"呃……这个……你们是军人哎，服从命令是主要的才对……你们的任务不是要到奥斯塔吗？"我挠挠脑袋，对于合作期间之外的插曲我是不感兴趣的。

"天，管它什么任务啦，救人才是主要的！"一个意料之中的回答，我真不知道这些家伙是怎么成为军人的，巴拉姆的教师又是怎么教育他们的。

"那……好吧，我也不妨跟你们把话说明白，我们的契约是到今天为止，所以……"我懒得跟他们再多说话，谁知奎斯提丝的低声自语引起了我的注意。

奎斯提丝："唉，队伍的钱袋是由莉诺雅集中保管的啊，被西弗抢去怎么办？大家现在可都是身无分文啊……"

?!!!!!!!!!

"所以……你们大概认为我会不负责任地一走了之吧？不！绝不会！在危难时刻抛弃朋友，我奥丁怎会是那种人?!"我义愤填膺地恨道，"*的，西弗这小子真的活腻了，居然在太岁头上动土，连财务会计莉诺雅都敢抢，这次不给他点颜色瞧瞧他就不知道花儿为什么会这样红！"

"喔！不愧是奥丁大人！够义气!!!"大家感动得热泪盈眶，至于称谓莉诺雅前的那个"财务会计"却无人留意。

"刻不容缓，现在就走！"我用力一拉马缰。

*的，正义，必胜!!!

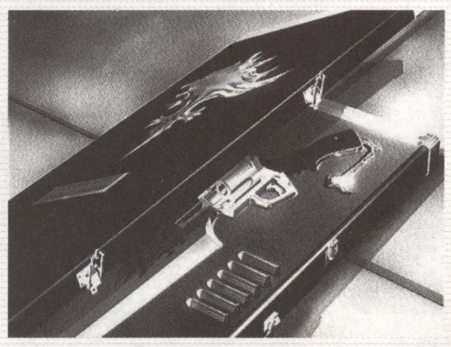
一连串的战斗后，大家终于来到了西弗面前。

说实话，这一路的战斗我是拼了老命才挺过来的。伪•斩铁剑只是平素用来摆酷之用，实战中根本派不上用场，逢敌必断。所以，在面对每个敌人时，我只能用语言"奥丁在此"兼宛若杂技般用剑耍出的POSE来吓退对手。但问题是愈到战斗后期，语言不通的异型生物也就愈多，跟这些东东哪怕说你是天照大帝也没用的，只能拿拳头硬拼，偶有队员问之为何不用斩铁剑，我就故作轻松地笑笑回答道杀鸡焉用牛刀，继而转过身去一脸夸张的痛苦表情几次吓得斯莱普尼尔骇然。

OK，西弗这家伙看来是人类无疑，说得战术应该能成功，任务简单。我轻咳一声，缓缓踱到前方："西弗，你可知我的名号？"

"大叔您是谁？"一个大大的问号在他头上浮了起来，我倒。

"拜托，看看我的马，看看我的装束，看看我腰间的斩铁剑！战神奥丁在此!!! 代表正义，领死吧！"



"哈哈，你这家伙会是奥丁？别笑死人了。"西弗朗声大笑起来，"告诉你吧，真正的奥丁早已经退隐了，现在象你这样的骗子多得很，我懒得理你。"

"胡扯！"他居然不怕？我开始犯了嘀咕，但仍不甘示弱地吓唬他道，"反正信不信由你，一会儿死在这斩铁剑下可别后悔！"

"斩铁剑？哈哈哈~~~"西弗笑得更大声了，"告诉你吧，既然你拿着斩铁剑，更说明你是假货无疑，知道为什么吗？哼哼……"

我开始有着最坏的预感。

"看着吧,这才是如假包换的斩铁剑!"西弗手一抖,一把隐隐透着黑气的巨剑出现在他手中,"这可是我在黑市拍卖场上花大价钱买来的呢,看这剑身的花纹……算了,跟你这外行说了你也不懂。"

我怎么会不懂?这正是我当初卖掉的那把真·斩铁剑!!!

突然,我发觉斯考尔一行人注视我的眼神开始有些异样,可恶,他们居然在怀疑我?现在,唯一能证明我清白的,只有战斗。我已别无选择。

我拔出剑,怒吼着,用尽全身气力向西弗冲去,然而,在对方那真·斩铁剑轻松自若的应对下,连我都觉得自己是在做慢动作。

一声巨响,我被弹飞在地,全身骨骼仿佛碎掉了一般动弹不得。

我败了,败得一败涂地。

难道,是我错了吗?我应当是正义的,是必胜的正义啊。

倒在地上的我,眼看着斯考尔五人一同被西弗打翻在地;

倒在地上的我,眼看着斯莱普尼尔头也不回地离我而去;

倒在地上的我,眼看着西弗架出莉诺雅对斯考尔他们尽情地嘲笑着……

等等!莉诺雅…在她腰间那鼓鼓的是…钱包?

……没错,是钱包!那饱含着我这些天来辛勤汗水的、决定着我未来命运的、神圣的钱包!

我的眼前,渐渐浮现出这些年来公司多年艰难营运的情景;

我的眼前,渐渐浮现出怪物出租中心那欧巴桑对落魄的我冷嘲热讽时那丑恶的嘴脸;

我的眼前,渐渐浮现出这些年来被淡忘的尊严、力量、信念……还有,我的正义!

对!我要寻回我的正义!

正义,必胜!

"嘿嘿,斯考尔,想不到这次你也……"正在大肆挖苦的西弗忽然感到了一阵莫名的杀气,他扭回头,看见了从地上一手撑剑而起的我。

"奇怪,刚才的那一击明明是致命的啊。"西弗耸了耸肩,"别硬撑了,在那里躺着不是更好吗?冒牌的大叔。"



"你叫我……什么?"散乱的头发遮住了我的双眼,只有干燥的嘴唇在翕合着。

"冒牌的大叔!我叫你躺回去!没听到吗?!"西弗大步上前,挥剑向我压来。

我轻轻地一剑——只是轻轻地一剑,架住了他的攻击,我手中的这把伪·斩铁剑猛然间如同钻石般绽放起飘逸的光辉,不止是剑,我全身也散发着同样的光芒,这份充满强烈战意的气息,正是战神的标志。

"你…莫非,你真是…?"西弗瞠目结舌地问道。

"现在才发现已经太晚了。"我冷冷地答道,右肩猛地向下一沉,荡开了他的剑,旋即回手向他砍去,西弗本能地用剑来挡,然而,真·斩铁剑却在我的攻击下爆裂成无数碎片,西弗亦被击飞出去,再起不能。

"为什么……为什么会这样?"西弗倒在地上呻吟着,"你为什么会有……如此强烈的信念?"

"答案很简单。"我不屑地答道,"正义,必胜。"

"开、开玩笑……"西弗终于晕厥过去。

"还是那句话,信不信由你。"战意消失的我身体蓦地一重,全身脱力的感觉险些使我昏死过去。但是,我还不能倒下!最重要的事情,仍没有完成!

于是,我咬紧牙关,向着被绑缚的莉诺雅走去。



每离她更近一步,她的面容在我视网膜中的映像便更加模糊,我知道,自己的身体已经快达到极限了。现在的我,完全是靠着一种信念支撑着,这份信念,是西弗永远也不会懂的,那是我的正义。

莉诺雅泪眼蒙胧地看着我迈完了最后一级台阶,当我吃力地走到她面前时,她已经感动得泪如雨下。

"亲爱的奥丁先生,我知道的,你对我的这份感情,我永远也不会忘记…其实,我也一直对你…"

我摇摇头,伸出食指挡住她的嘴,示意她不要再讲下去。

"听我说……好吗?……我快支持不住了,所以……不能和你多说话,我只想,请你现在答应我一件事……可以吗?"我的声音已是细若游丝。

"当然可以啊,请说吧。"莉诺雅忍住眼泪点点头。

"请你……把这些天的保镖费付了吧……那可是……我的……正义…………"

释掉了重负的我终于昏倒在地。

几天后,在保镖公司里,我坐在办公桌后面悠闲地看着神界报纸,一切复归平静。

西弗被捕后的情况在报纸上一览无遗,这小子信誓旦旦地要去找当初卖他"伪·斩铁剑"的家伙讨个说法,而我经此一役后声名大振,那"真·伪斩铁剑"也成为公司的象征性标志悬挂在大堂之中,供后人景仰。想起来不禁让我有些惭愧。

斯考尔慷慨地付了大笔保镖费给我,加上莉诺雅救助费,合计一张20万的支票。今天正是兑现的日期,我打开电脑,登录到神界商业网站,输入了账号与密码,静待着这20万的交接。呵呵,我简直忍不住这份狂喜的心情,在几秒钟后,我就会彻底摆脱这窘迫的生计,一转多年的颓势,飞黄腾达到不可限量……

"该账号已被无限期冻结中……"一行小字出现在我面前

??? 什么?! 输入错了?再试试。

"该账号已被冻结,不排除报废的可能性。"

…………



经过N遍的尝试后,答复千篇一律的电脑险些被我一拳掼得粉碎。这究竟是怎么搞的?!愤怒的我接通了巴拉姆学园的电话,而接线的小姐声音甜美得让我有扼碎她喉咙的冲动:斯考尔一行人因涉嫌违抗校董旨意,已被巴拉姆董事会除名,此六人所做出的任何行为巴拉姆学园概不负责。

我感到自己已经出离愤怒了。

不只是为了这些天来欠下的出租费与买路费,不只是为了一个多星期的风餐露宿,更不只是为了最终决战中的冒死浴血奋斗。我只觉得,自己这些天来渐渐恢复的尊严与自信在刹那间被粉碎得一干二净。

渐渐地,复仇的烈焰在我双眼熊熊地燃烧起来。我穿戴好战斗装束,决定去找斯考尔他们算账,哪怕这些家伙是在天涯海角。我发誓要让他们知道,戏弄一个骑士是要付出代价的——何况这个骑士更是正义之剑的代言人。

"咣!"地一声,公司的两扇大门被愤怒地推开,我昂首走了出来,这么多年来,如此强烈的正义感还是第一次在我胸中跃动。

正义,永远必胜!

"兄弟们注意,这家伙出来了!"

忽闻此言的我微微一愣,低头看去,不禁吓了一跳。公司门前不知何时已经聚了黑压压一群的史莱姆,左刀右盾,武装到牙齿。

"各位史莱姆君要聚会吗?请换个地方OK?这里是我的私人公司。"我感觉有些不妙,只得收起怒容赔笑道。

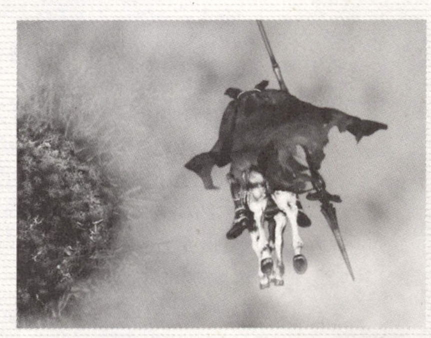
"不守信义的狗贼!这次教你插翅难飞!"那个带头的声音再次叫骂,我循声望去,暗暗叫苦不已——这些家伙的头头,正是前些日子被误打个半死的那只史莱姆。

看着这些步步进逼的敌人,我开始觉得今天是一场彻头彻尾的恶梦。

"各位英雄,这是个天大的误会……请听我讲,其实是有个叫斯考尔的家伙他……唉呀!不要动手,有话好说……饶命呀!~~~"

我的呼救声,淹没在潮水般涌来的史莱姆之中。

看来我伸张正义的计划不得不暂时延后了。



暗夜里,我来去如风;

白昼中,我行侠仗义;

不要对我的行为横加指责,因为我做的一切都是为了正义。

正义,必胜。

——奥丁之歌



统一战线 UNITE LINE

《统一战线》栏目募集分俱乐部主持人的通告

《电子游戏与电脑游戏》自96年创刊，拥有广大的读者群体。2002年7月《电电》改版，改版后的《电电》增设了新栏目《GAME统一战线》（含义为：我们是站在GAME这一共同战线并毕生为之奋斗的前线战士）。以游戏类型（RPG、SLG、ACT、FGT、SPG、AVG、ETC）划分为魔导公会、策略同盟、动感空间、热血道场、极限地带、冒险领域、花之都市七大俱乐部版面。目前七大版面已经稳定，自第9期开始设立七大版面下的分俱乐部版面。

分俱乐部具体方案如下：

1、任何电玩达人、电玩同仁均可申请做分俱乐部栏目主持人

2、由《电子游戏与电脑游戏》编辑部提供《电电》期刊（大16开）部分页面（每个分俱乐部）自由支配

主持人可长期或不定期维护管理（分俱乐部可为不定期）

3、分俱乐部内容：

名称——某一类游戏俱乐部，如恐怖游戏俱乐部、推理游戏俱乐部、最终幻想俱乐部（名称自拟，不用这样直白）

主持人——主持人介绍（第一期）、主持人自由发言

核心内容——游戏研究（心得）、电玩交流（纸上论坛）

自拟内容——具体内容素材、版式（也可与编辑共同制作）

4、可自行募集会员、自行管理（与杂志总会员相互联系、形成互动）

5、可宣传自己的网站和版区，可在自己的网站或版区设立《电电》《GAME统一战线》俱乐部交流区（当然此条仅限于站长或版主，此外之人不用考虑这方面内容）

6、可与《电电》[统一战线]其他俱乐部相互交流

7、每月《电电》编辑会把读者调查表、来信中[统一战线]的一些相关内容放到[统一战线]网络交流区；同时也会在每期《电电》期刊上刊载[统一战线]网络交流区的精彩内容。从而形成网络和期刊互动。

8、要求：内容精彩有趣、交流活跃

——Shining（光明·总管理·00001V）

QQ:35299209

邮箱：hhhhhgm@163.com或sina.com

（具体细节可在QQ或邮箱商议）

《GAME统一战线》升级系统

调查表：5-10exp（根据工整、篇幅、内容质量）

信件：10-50exp（根据工整、篇幅、内容质量）

附加内容

纠正期刊错误：5-10exp（根据工整、内容质量）

建议或创意：5-50exp（根据工整、内容质量）

回答问题：5-20exp（根据工整、内容质量）

俱乐部交流：5-50exp（根据工整、内容质量）

对[统一战线]各种贡献：5-1000exp（根据贡献大小）

投稿：（1000字以上）

S级：1000exp（选用稿件）

A级：500exp（选用稿件）

B级：200exp（选用稿件）

C级：100exp（选用稿件）

D级：50exp（未选用稿件）

E级：20exp（未选用稿件）

LV经验值：[在初始注册俱乐部发表，所得经验值x1.5，在其它俱乐部发表，经验值x1]

LV0-LV10（每提升1LV需5exp）

LV10-LV20（每提升1LV需10exp）*1[不转职：原职业倍率+0.1（1.6）]

LV20-LV30（每提升1LV需20exp）

LV30-LV40（每提升1LV需30exp）*2[不转职：指定职业倍率+0.1]

LV40-LV50（每提升1LV需40exp）

LV50-LV60（每提升1LV需50exp）*3[不转职：指定职业倍率+0.1]

LV60-LV70（每提升1LV需60exp）

LV70-LV80（每提升1LV需70exp）*4[不转职：指定职业倍率+0.1]

LV80-LV90（每提升1LV需80exp）

LV90-LV100（每提升1LV需90exp）*5[不转职：指定职业倍率+0.1]

LV100-LV110（100exp）

LV110-LV120（110exp）[不转职：指定职业倍率+0.2]

LV120-LV130（120exp）

LV130-LV140（130exp）[不转职：指定职业倍率+0.2]

LV140-LV150（140exp）

LV150-LV160（150exp）[不转职：指定职业倍率+0.3]

LV160-LV170（200exp）

LV170-LV180（300exp）[不转职：指定职业倍率+0.3]

LV180-LV190（400exp）

LV190-LV200（500exp）

LV200以上（1000exp）

第九期“统一战线”幸运会员获奖名单

大奖：《.hack 恶性变异 Vol.2》正版软件一套

广西南宁　陈其芳　（00537E）

其它奖项：

*《黑色细胞》正版软件一套：

安徽田文　四川黄环　广州王其东　北京郭世恺

福州张柄谦　济南万蓉

*PS2原装记忆卡：

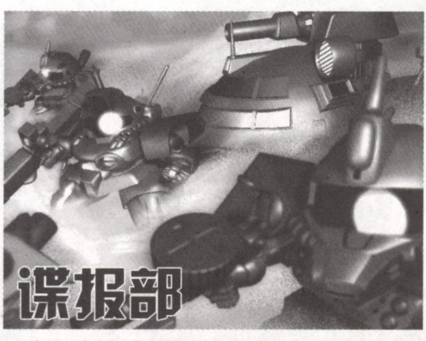
浙江陶建　山东蒋天敬　河北焦亭　厦门王霖

北京郑宇化　北京张禺

限于篇幅，赠刊名单不在杂志登出。编辑部已向以上幸运会员发出通知，请注意查收奖品。

由于赤军大人公务繁忙，不得不离开这快他深爱着的土地。毕竟，他有着自己的本职工作，实在是无法抽出时间和精力顾及这里。所以，从今天开始，策略同盟的主持人一职由SORA来负责。就像基连•扎比在卡鲁玛国葬上说的那样（赤军：小子！我还没死呢！SORA：汗……打个比方而已嘛）："现在，我们策略同盟失去了一个英雄（赤军：- -|||），但是这意味着我们的失败吗？不，这只是一个开始！和其他类型的游戏相比，我们SLG有着严谨的世界观与深厚的历史背景，所以，从今天开始，我们要用自己的实力来向世界证明，SLG才是最完美的游戏！各位忠勇的同盟精英们，是我们站起来的时候了！！"

——SORA（00009V）



谍报部

《SD高达G世纪NEO》的侦察结果

机种：PS2	发售日：今冬预定
类型：SLG	售价：6800日圆

啊……又被SORA抓来做苦工了，正树已经快死了啦。也罢……今天就舍命陪君子吧。说实话，这期没什么好玩的SLG游戏啦。不过还是希望大家关注一下BANDAI将新出的SD高达为题的SLG游戏。本作是在PS2上推出，画面改为3D，战斗动画以及系统方面也有很大的改进。并且听说第一次采用了原创的故事系统，很强的哦！

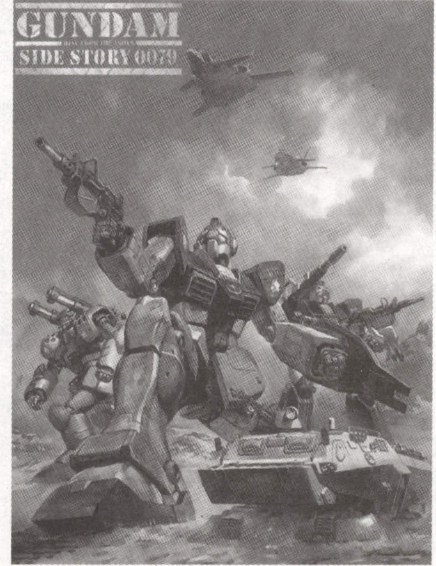
游戏推荐度——9.5 ∮☆正树★（00161V）

确实就像树说的那样，这次的NEO给人一种全新的感觉，无论是系统还是画面，都让人耳目一新。新系统可以自由设置武器的组合方式，而且根据机师能力不同影响到攻击次数的不同这一设定真的很吸引人啊；3D的机器人借助PS2的机能一定可以让我们领略到全新的SD高达。只要是高达的FAN，那么绝对不可以错过哟！

游戏推荐度——9.0 SORA（00009V）



参谋本部



策略同盟

关于联邦与吉恩的问题，我想在这里说一下自己的看法。

首先，让我们看看一年战争之前所发生的事情吧。由于联邦过度的腐败和日益膨胀的野心，地球上的人类大多都被迫离开地球，迁移到宇宙中的殖民卫星上，而养育了人类几千年的地球，却成了联邦高层的私家花园。终于，一群有良知，有反抗精神的人联合可起来，吉恩政权成立。这难道不是代表正义向充满黑暗的联邦发起的冲锋的号角？这难道不是为全宇宙人民谋实平等权利的正义一方？

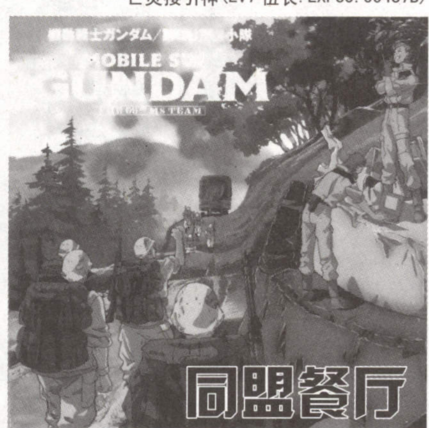
但，后来的事大家都知道，吉恩背离了这个原则，殖民卫星的降下与热核武器的使用，彻底粉碎了吉恩为人类而战的招牌。但是，这样就能说明地球联邦代表着正义？吉恩在破坏高达NT-1的作战失败后，确实企图用核弹毁灭SIDE6。但是，为什么会在中立的SIDE6上出现联邦的秘密军事基地？当时的联邦还不至于穷得连这几平方公里的地皮都找不出来吧？分明是想把SIDE6卷入联邦与吉恩的战争中吧？

吉恩确实要用核弹破坏SIDE6，但是联邦在战争结束后研究可搭载核弹并具备发射能力的MSGP-02做什么？这不是摆明了公然违反南极条约吗？就这样，联邦还可以大言不惭的说自己是什么正义的使者？

让我们再来看一下双方在战争中干了什么？吉恩以为自由而战的名义打响了战争，可是吉恩在战争中做了什么大家有目共睹，实在不是什么好东西。那联邦呢？被打得找不到东南西北，差点一个月就投降，那样的话一年战争就要改叫一月战争了。这场战争联邦从一开始就占有绝对的优势，无论是人力还是物力，都在一开始就决定了联邦的胜利，联邦将士奋起反抗这也是必然。二战冲绳岛战役中1万多人是为什么？难道还都是不会游泳溺水淹死的？不可能嘛。日本法西斯的军队在美军登陆后也有奋起反抗外来外来侵略啊，这就说明日本正义？联邦作战中没有使用核武器，不代表他不会使用核武器，不然造出能让自己2/3军力小时的GP-02来干什么？当摆设啊？不使用卫星降下是他没地方降，不能往自己家里投炸弹吧？内部腐败早就造成了民不聊生，不然哪来的吉恩？

高达这家伙十足的白色恶魔，正因为其在一年战争中发挥了极大的作用，才使得无数生命消逝在其枪口之下。夏亚那个疯子，竟然想灭绝人类，这中头脑不正常的家伙也能成为主力？（正树乱入："谁说夏亚是想灭绝人类的？你再去看一遍有夏亚登场的动画再说……"随后被众小编拖走..）阿姆罗那种破坏他人家庭的第THREE者也可以被称为英雄？这两个家伙碰在一起，为了一个MM打了15年，真佩服这二位的吃醋水平。（正树再次乱入："拉拉在夏亚的心中是母亲~~~"随后再次被拖走...）联邦和吉恩，根本就是两大黑暗势力的火并，毫无正义可言，让我们一起高呼：联邦和吉恩都去死吧！

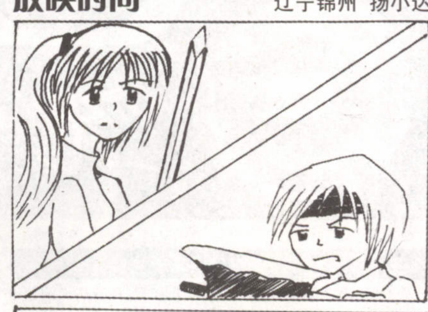
——亡灵接引神（LV7伍长.EXP35.00487B）

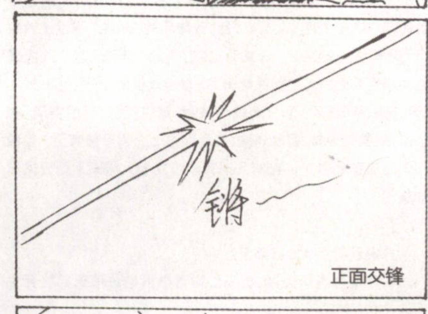


同盟餐厅

放映时间

辽宁锦州 扬小达











由于上期的读者调查表印刷出现了严重的问题，所以致使各位不能及时的填写正确答案，在这里石田向大家道歉了！所以本期继续沿用上期的题目。

——石田（LV32 中尉.EXP375.00033B）

1、请回答研究米诺夫斯基粒子的目的是什么？

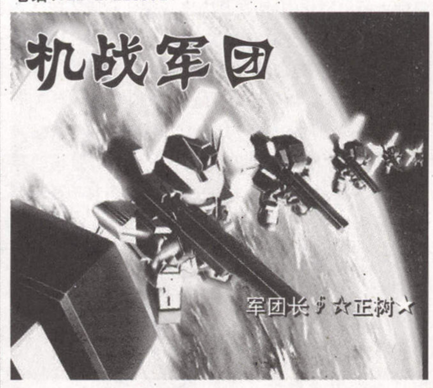
2、第一部机动战士的型号是什么？

3、扎古原型机的型号是什么？

4、从 U.C.0077 年 10 月开始，到一年战争结束，共生产了多少部 MS-05？

5、一年战争中生产了 3000 部的机体是什么型号？

模型由——吉恩模型专卖提供
地址：天津市和平区兴安路 173 号
电话：022-27228991



军团长介绍：由于上期的疏忽，我的个人介绍没有放上，现在补上 ~~。先说一下，偶叫∮☆正树★，不是正树 ^^。视点游戏天堂的管理员，曾经在以前和朋友合作运作过“超级机器人大战同盟”（2 年之后 OVER……55555），同时也正式进入 IT 业中(?)，开始了 IT 生活。从梦幻空间到天堂在线，直到现在的视点游戏天堂（当然全是游戏的）。本人自称管理方面很有一套……嘿嘿。（Shining:……）其他的不多说了，还是先把我的联系方式告诉大家吧。欢迎大家把机战相关的东东发过偶 ~~，SD 高达相关的也没事 ~~~。E-Mail:jhmasuji@mail.jhptt.zj.cn（如果 5 天之内没收到我的回复，请再发到 jhmasuji@hotmail.com 上吧……基本上是不可能的超时的.. 谢谢了）当然也可以直接写信给编辑部（如果出现别字不要说偶，和偶没关系的）QQ 嘛……人都差不多 FULL 了，就不说了 ^^

郎德·贝尔舰桥（研究区）

这期本人决定先进行电电 No.9 机战 R 攻略的补完计划，不过一些已经传得很开的东西就不说了……

操作系统档案：

机战 A 的“技能点系统”仍然存在。

简易复位：A+B+START+SELECT

快速继续：在简易复位后，按 START 就能够继续。

R+A：剧情对话快速跳过

B+ 方向键：光标快速移动

在移动时按 R 键可以跳过机体移动动画时间。（在我方移动时就是烦了点）

伤害补正：クリティカル=1.25 倍；热血 =2 倍；魂 =2.5 倍；クリティカル与热血（或魂）不能重复

距离与命中回避的关系：每远 1 格的补正为命中 -3%、回避 +3%

使用自爆来上升机师的气力

超强气 +10	ドモン、ガロード等
强气 +5	主人公等多人
普通无变化	ファ、レイン等
弱气 -5	さやか等

击坠数与获得资金的关系

39 机以下	1.0 倍	120~159	1.3 倍
40~79	1.1 倍	160~199	1.4 倍
80~119	1.2 倍	200 以上	1.5 倍

合体机与强化道具的效果：效果同时出现在合体后的机体中。

Gファルコン与ガンダムダブルエックス的关系：Gファルコン与ガンダムダブルエックス合体后，サテライトキャノン系武器的准备回合数可以缩短一回合。

ハイパーデンドーデンチ的要点：

不能用カートリッジ补给；高性能レーダー系用与延长射程的道具有效果；可以用大型マガジン或超大型マガジン增加弹数。

气力的变化：

我方机体击坠时：超强气 +10；强气 +5；普通没有变化；弱气 -5；分离机体击坠没有变化

被击中时：BOSS +2、BOSS 以外人物 +1，援护攻击击中 +1

回避大 BOSS（如デユミナス）的攻击气力 +1

击坠一敌机：本人 +5，其余 +1

另外：气合、激励 +10、脱力 -10、接受补给 -10（不满 100 不减）、战舰搭载 -10（不满 100 不减），精神补给不减气力

周目爆机后击坠数前 10 的人物能力值（格斗、射击、防御、回避、技量、命中）的修正：

第 1 名 +10；第 2 名 +9；第 3 名 +8…中略…第 9 名 +2；第 10 名 +1

信赖补正与修正值的关系：

火花（心）大：+15%的伤害力，-15%的被伤害力

火花（心）中：+10%的伤害力，-10%的被伤害力

火花（心）小：+5%的伤害力，-5%的被伤害力

电童的 FINAL ATTACK 的注意点：

使用后 EN 只剩下 10。

EN 与攻击修正值的关系：

10%以下	使用不可	50%~59%	0.7 倍
11%~19%	0.3 倍	60%~69%	0.8 倍
20%~29%	0.4 倍	70%~79%	0.9 倍
30%~39%	0.5 倍	80%~100%	1.0 倍
40%~49%	0.6 倍		

实际攻击力 =FINAL ATTACK 的攻击力 X 攻击修正值

盾防御与伤害值减轻率：

LV1 53%；LV2 55%；LV3 58%；LV4 60%；LV5 63%；LV6 65%；LV7 68%；LV8 70%；LV9 75%

底力等级与命中回避等关系

底力等级	HP90%	HP80%	HP70%	HP60%	HP50%	HP40%	HP30%	HP20%	HP10%
LV1	0	0	0	0	0	0	0	0	5
	0	0	0	0	0	0	0	0	10
	0	0	0	0	0	0	0	0	20
LV2	0	0	0	0	0	0	0	5	10
	0	0	0	0	0	0	0	10	20
	0	0	0	0	0	5	10	15	20
LV3	0	0	0	0	0	0	5	10	15
	0	0	0	0	0	0	10	20	30
	0	0	0	0	0	5	10	15	20
LV4	0	0	0	0	0	5	10	15	20
	0	0	0	0	0	10	20	30	40
	0	0	0	0	5	10	15	20	25
LV5	0	0	0	0	5	10	15	20	25
	0	0	0	0	10	20	30	40	50
	0	0	0	0	5	10	15	20	25
LV6	0	0	0	5	10	15	20	25	30
	0	0	0	10	20	30	40	50	60
	0	0	0	0	5	10	15	20	25
LV7	0	0	5	10	15	20	25	30	35
	0	0	10	20	30	40	50	60	70
	0	0	0	0	10	15	20	25	30
LV8	0	5	10	15	20	25	30	35	40
	0	10	20	30	40	50	60	70	80
	0	0	0	0	10	15	20	25	30
LV9	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	10	20	30	40	50	60	70	80	90
	0	0	0	0	10	15	20	25	30

按照上、中、下/LV 分别是：命中 & 回避 +%、クリティカル率 +%、装甲值 +%

指挥与距离的关系（命中与回避）：

指挥＼距离	1格	2格	3格	4格	5格
LV1	+10	+5	-	-	-
LV2	+15	+10	+5	-	-
LV3	+20	+15	+10	+5	-
LV4	+25	+20	+15	+10	+5

另外补正一下 No. 9 中的隐藏人物与机体（补正为*，追加为#）：

量産型 νガンダム：只要走逆袭的夏亚路线，在第 31 话就能获得（*）

ザンボット3 追加武装イオン砲：第 28 话过版后走 GEAR 本部路线，第 29 话开始入手（#）

ガンダムレオパルドS-1：第 12 话过版后选择フリ—デン路线（#）

アルストロメリア（九十九用）：第 31 话过版时，九十九的击坠数在 10 机以上（#）

电童凤凰形态：第 36 话能够自动入手

——名侦探∮☆正树★（00161V）

朗德·贝尔大厅（交流区）

经∮☆正树★考虑决定，大厅改版为大家一起讨论，一起发言的地方。当然有好文章也还是在这里 SHOW 一下啦~。

哈哈！本人玩《机战 A》，有 13 部机体经过完全改造！

——黄振（LV10 军曹•EXP60•00880B）

840 元的机战 impact 限定版，却无 DVD，老板却说没有，可《电电》说有，怎么回事？

——于晓晟（LV5 伍长•EXP25•00877B）

JS 啊，限定版中确实有 DVD。

——∮☆正树★（00161V）

请问 BANDAI 与 BANPRESTO 是否是同一家公司？或者是说有一定的联系，不然怎么同是以做“机器人”游戏著名？

——常川（LV6 伍长•EXP30•00820B）

不是同一家公司，但 BANPRESTO 确是从 BANDAI 中分离出来的。关于同做机器人游戏出名的问题应该说是两家会社都与創通エ—ジエンシ—•サンライズ有合作关系。

——∮☆正树★（00161V）

朗德·贝尔整备室（招募区）

在这里，∮☆正树★（Sora：树，你这能不能还是用正树啊？ ∮☆正树★：绝对不行！）向大家招集关于机战或 SD 高达等相关的文章、话题。这些东西当然最好还是用 E-MAIL 发给我了~。如果是信件的话，可以寄给我也可以寄给编辑部，我的收信地址是：浙江省金华市解放西路 253 号 13 幢 2 单元 701 室（321000）。经验值嘛，好说好说。在两月期内给机战分区投的稿，经验值加倍^^。12 月期终止经验值加倍计划！！



本期向大家征集的话题是：

1. 如果在机战中要增加新登场作品，您希望是？

2. 如果机战做成网络游戏，机战会变成什么样？



骑士团长 Malas

唔……

火焰骑士团自上期正式亮相以来，受到了许多玩友的肯定，在此向所有支持我们的玩友表示感谢。也希望更多没有接触过这个系列的玩友能够加入 FE FANS 的大家庭，唔……不多说了，大家在这里尽情发挥吧。

同时希望各位能经常去这里作客

www.egames.com.cn/zhuanti/fire

——骑士团长 Malas

解放者［赛菲尔］

虽并非最终 BOSS 而胜似最终 BOSS。只要是对于封印之剑剧情多少有些了解的玩家，在通关后一般都会有这种感觉。控制着魔龙，挑起了战争，而这战争的目的却不是为了一己的私欲，而是一种连自己都要近乎于毁灭的灭世。如果将他封为 FE 史上心理最不能以常识来理解的人物，我想是不会有异议的了。

因为自己黑暗的过去而否决了人类的一切，这句就是对他最好的概括。从有几关中的一些剧情我们可以看出赛菲尔以前是个很正直很和蔼的人，而使得他变得对世间如此心灰意冷的完全是他父亲，老贝伦国王所致。亲人的背叛，使得了他的心理上受到了很大的冲击，使得他那颗本来就是“养尊处优”的心从明朗变为了阴暗。可以打个比方：“一个生活优越且各方面都很优秀的独生子，在家长的一次对其心理打击之下变得叛逆心理巨增，而一反之前的常态。”正如这样，他很任性，便不顾一切的顺着自己的性子来作事，认为自己以前受过罪，作一切的事都是对的，就像小孩子一样。

再回到剧情，在其杀死了其父，成了国王之后，便与龙族展开了接触。在看到了龙族那种所谓的平等之后，便被其所吸引，从而更加巨增了其对于人类的失望感和厌恶感，还有对于自己是人类的自卑感，就这样，他展开那场他自己所谓的“解放”。在这一点上可以用两种眼光来看待他的心理。

1. 他终于找到了自己心中所追求的最理想的平等，而要用自己的一切去实现他，从而使得世界变得更加完美（合乎他意的）。

2. 在自己心灵受到了创伤之后，终于找到了合乎自己心态的人们（生命体）而要不顾一切的要让这些人们拥有世界，从而使得世界变为他心中所想的那样。

以上的两点看似一样，但其实它们之间有个差别就是，前者是指由龙族的思想支配世界，而后者则是完全的由龙族来支配世界。而这两个思想在游戏中都作为他那所谓的“解放”做解释的理由而出现过，而到最后他倒底是追求着哪一个？我想连他本人可能都一直为此而困惑着吧。

成熟的面孔之下有着一个不成熟的心理，赛菲尔做的一切看似是都有相当决对的理由，但是其中大部分都是一些“任性”的决定，可见其在决定之前只有相当的觉悟而没有相当的考虑后果（热血男子！！！汗！！）当然这也很可能是这次封印对于人物性格重点描绘的不足，所导致了我的这一套的谬论。

……まだ、だれにも知らない

感情……是人都会有感情，不论所谓的好人或是所谓的坏人都会有着是正面的，反面的，各种不同的感情。在剧情中，赛菲尔虽然总说着人类的感情是“无聊的事情”这类话，但是却也不时的透露出自己的那种“无聊的事情”。

亲情，对于塞菲尔来说现在唯一的亲人，也就是妹妹基内维娅了。而如果真如赛菲尔自己口上所说，感情是无聊的东西，那他又为何要去姑息那个已经背叛了自己妹妹，还说出了“基内维娅，你是我的妹妹。是我唯一的血亲，所以这次我就不加追究了。不过不容许再有下一次，给我记住！”这样一句话。再者，具剧情所看，基内维娅只是其同父异母的妹妹。而塞菲尔已经完全否定了自己的父亲，也可以说本身他与基内维娅已没有半点关系了，把基内维娅养大可以说是义理上所必须作的，而在基内维娅完全背叛了自己之后，还放过了她，这就完全说明了，他，塞菲尔，还没有失去感情，毕竟是血浓与水，他还是一个人。

爱情，游戏中没有关于他爱情的描写，而且关于布露妮娅暗恋他的剧情描写的也是有些不明不白。但我不认为这样便可说他的心中完全没有过爱情的存在。记得那是在第三话，当布露妮娅劝告其不要乱用身份不明之人时，他大怒的说了一句：“你不相信我的行动吗？”可笑呀，如果说作为一个君王对于一个对自己产生疑问的部下训话应该是如“你敢不听我的命令”这类的话而他却用了“你难道不相信我的判断”可能这句的确表见不出什么，而这后的一句：“「わしが信じられぬのか」……フンわれながらくだらぬことを言う”就可以看





出，之前的那句话，可以说是赛菲尔出于下意识而说的话，而什么话可以触动他的下意识呢？那就是布露妮娅对于其行动的不理解。也正是这句话下意识的话，展现出了赛菲尔对于自己最喜爱之人对自己不信任而感到的不满。

22话，在敌军兵临城下之时，赛菲尔为何不让布露妮娅守城而自己带着暗黑巫女前去龙殿呢？当然从游戏本身来说，这是为了以赛菲尔作为最终BOSS来制作出一个结局。而从剧情来说，这就有可能就是一个不好推断的问题了。想想他让布露妮娅带着暗黑巫女离去，而自己守城是一种作了两手准备的战法，但是即然他已认为会输而让她二人离去，为何不自己带着暗黑巫女离去，而要布露妮娅守城，这样即可争取了时间又可自己亲手实现梦想，何乐而不为？又或者是赛菲尔自认为自己强大无比，决对能击败敌军而自己留下守城，即然如此自信，又何必留有二手准备呢？集合了布露妮娅的战力那样可以更有效率的击败敌军。再或者，他即认为自己有能力击败敌军，又要有二手准备，但是试想一下以他那种的性格可能会作这种决定吗？一个熟练的军人总是会在战前的战力分析就可对战局有一定的掌握了。现在再想一下他让布露妮娅带着暗黑巫女离去的原因，我认为他是要让布露妮娅活下去，可能他本来想的是，布露妮娅将暗黑巫女交给亚安后，就可自由的生活了，可他没想到的是，她却为了他……一个男人最大的心愿就是自己最心爱的女人活下去……

……失败呀，赛菲尔……总是想做到灭绝感情，而且又老是放不下这个，放不下那个。总是认为自己这样作，那样作是有着种种的理由原因，可是总的来说这就是自己过于孩子气所致。但也正是如此他这个人物有着一定的深度，也反映出了一些现实社会中人们“以自我为中心”的心态。还是一句话，社会不是以你为中心而转动，不要因为你自己不满于这个社会，而想让这个社会去按照你的意愿去转动。不论如何你并不代表社会……

其实写了这些废话，其中大多也只是推测而已，毕竟剧情中对于他的描写还是不算很足，一方面总是让人感觉有些朦胧。真不知是制作者特意将此作为玩者们游戏之后的一片可以遐想的天地，还是单纯的剧本的把握上有问题……我但愿是前者……

——火花天龙剑·冰室恭子

（LV16少尉·EXP115.00176B♀）

我眼中的系谱

其实并不太想写这篇东西，不过当一款游戏被看作神一般的完美作品，也许并非一件好事，应该是需要一些不同的声音的。在我看来，《圣战的系谱》即是如此。

无论是情节还是音乐，画面，在SFC游戏中系谱确实无可挑剔，但我倒并不想谈这个，应该说，从一款SRPG游戏的角度出发，SRPG游戏的精髓，也是常被国内玩家忽视的一点——系统和战略性，在系谱身上恐怕就只能体现出两个字——“失败”。

现在能够玩到的系谱，与加贺之前所构思的可谓天差地别，在加贺原先的计划书中，系谱的系统和前作纹章之迷是相差不多的，而情节也有第三部而非现在的两部。然后由于任天堂要求96年内一定要推出的压力，加贺不得不将计划书一删再删，包括砍掉了原定情节的第三章，前两章的人物和故事也大幅度删减，而系统做了因此才诞生了这样一个相对于其他FE作品显得异类的作品，事实上把系谱看成一个半成品也不为过。所以系谱在发售后在日本无论评价和销量都不及前作纹章之迷这一点也是可以理解的。

一款SRPG游戏中，版面设计是很重要的一点，但系谱首先最令我反感的设计就是那所谓“大气”的地图，这也是在国内被赞誉最多的一点。但就我看来，系谱的大地图在设计的本质上与776，纹章之迷并无本质区别，所体现的仅仅是地图比例的不同，既然作为大比例的地图，就应该有不同于小比例地图的特点——大比例地图注重整体战略，小比例地图注重局部战术，然而系谱在这一点上基本没有体现大地图的特点，虽然地图很大，但每一章的进军流程几乎都是单程路线，很难有自由度可言，而且每一章的地图都被分割成数个独立的战区——以第二章“阿古斯多里亚的动乱”为例，敌军和友军集中的诺迪恩城附近可以算一个战区，安费尼城附近可以算一个战区，而马基里城和阿古斯堤城附近各可以算一个战区，虽然敌军有攻有守，但如果正常游戏的话，战斗一般都在这几个区域展开，其他地方虽然都有一些零星的小战斗——如中央村庄区，以及菲莉率军偷袭我方本城的战斗，但就总体来说对整体没有过多影响——因为这些战斗一般都无需耗费玩家过多精力思考战法。而重要的是各个战区之间都有明显的独立性，其战斗结果一般都对其他战区没有影响，而大部分章节中，战区之间有用极其生硬的方式——中立军队给分隔开，这种地图设计和FE传统的小比例地图实在看不出有多大分别，相反，系谱的大地图是在删除了城内战后，将一个个小比例地图生硬地拼凑在一起而形成的，要命的是真正使用到的战斗区域空间并不算大，在地图的大部分时间都用在了行军上，每一章节数十个回合，四分之三的时间用在了无聊的行军上，而每当遇到真正的战斗通常两到三回合便可以收拾（使用舞娘的话一回合基本杀光敌人也是常事），而由于制作的仓促导致对每一个战区的具体设计也很粗糙，由于真正使用的战斗空间的狭小和游戏难度本身过低导致没有必要也没有条件考虑过多的区域战术——基本就是硬拼硬打的战法。776的地图虽然是小比例地图，但由于游戏丰富多彩的版面设计和各种特殊杖的使用使得每一话都可以思考用不同的战法通过，在这一点上，系谱无论在战略性和战术性上都相当匮乏。

如果真要追求那种大气的地图，Ogre Battle无疑是个很好的参考对象。

游戏难度过低是导致系谱战略性低下的重要因素，首先不能不说的就是随时记录的设计，因为系谱的每一章相当的长，所以如果继续保持系列的中断设计无疑是过于缺乏人性了，但真是随时记录导致了前几作中只是奢望的SL成为的现实，这也大幅度降低了系谱的难度（其实个人认为TRS的限制记录次数是比较适合的），其次是游戏系统过于“照顾”玩家了一些，武器修理是全系列最方便的，只要有钱就可以（想想FE历代作品都只有那使用次数少得可怜的修理杖），斗技场的设计无疑使玩家可以基本抛弃传统的杀人练级（事实上系谱对玩家的等级要求并不高，基本上每关能够打通斗技场就没有另外练级的必要了，僧侣系角色也可以利用传送杖来练级，事实上比战士系角色还要练得快），由于斗技场不耗回合数，而且也不会导致角色死亡，再加上随时SL，玩家在里面可以说毫无心理负担（封印之剑的斗技场某角色打了四五百回合最后一个不慎被秒杀的场面比比皆是……），特别是下部，由于神奇的子代成长率计算方式，导致下部我方登场人物几乎都可以练成超强角色，再加上超强的圣兵器和百人斩一通横扫，使得游戏的战略性荡然无存，说到百人斩练起来确实很费时间，但百人斩的价值并不在于杀一百人附加的百分之五十的必杀率，而是达到五十人斩后所追加的必杀特技（以后每多杀一人必杀率加百分之一），即使不刻意练百人斩，到下部也通常能够积累到几把5，60人斩的武器，这也大大提升了角色的实力，如果真有人练到100人再去对付敌人，也只能用虐待狂来形容……圣兵器的强悍的都能看的见的，仅仅依靠一个圣风就可以扫平绝大部分敌人，如果之前配对合适的话，圣风第六章就能登场，之后的战斗几乎用几个神器角色一路直冲便可，如果单纯追求爽快这无可厚非，但作为一款SRPG，它并不是这么玩的……虽然圣兵器使用一次是1000G，不过像阿雷斯，塞提这种角色的钱根本是多的花不完……即使用全替代人物攻略，由于几个神器特殊人物的加入也并不很难。

一款SRPG，它的难度和战略性应当是成正比的，简单的是SRPG游戏的战略性必须以充分的难度为基础，多拉基亚776的战略性公认全系列最强，然而正因为它的难度高的变态导致了在国内的人气度远不及系谱（事实上即使在日本，776的难度也是相当部分的玩家难以接受的），不过系谱偏低的难度确实也是受到国内欢迎的原因之一。

除了这些部分以外，系谱在其他细节部分的设计也给人很粗糙的感觉，像大部分兵器不分强弱一律50次使用次数。对敌军的地形配置也很简单，几乎都是同一兵种的数量堆砌（终章弗里吉城那一整队的魔将军体现出制作时对敌人的配置根本没有过多的考虑），同伴之间不能交换武器（只能通过中古屋买卖），虽然看似很小的设计，某些时候造成的麻烦却相当大。恋爱系统虽然极具创意但由于卡带容量过小限制了玩家进一步的发挥，而后期测试的匆忙和不认真又导致了游戏产生了一系列形形色色的BUG，具体见666在火花的《系谱十二灵异事件》，如果说睡眠剑的BUG给玩家的攻关带来方便的话那攻略速度过快会导致死机恐怕会令很多人恼火的，火花著名评价狂人最后的死者曾经在终章达成8回合过关，结果……死机。

事实上写这么多并非我对系谱有什么偏见，相反对于系谱的情节我相当的欣赏，它的音乐也是我WINNAMP的必备曲目，然而单纯作为一个SRPG游戏来说，系谱的缺点实在不能说少，曾经有位火花的老前辈说过系谱是FE系列内最失败的一作。此话虽有偏激之处，但这样一款游戏在中国却受到了前所未有的狂热欢迎，喜哉？悲哉？

——Malas（00066V）

在劲不在力
在巧不在勇

热血道场

序 大家好，从这期开始"热血道场"由我负责。栏目方面重新作了调整，导航如下：

"往生门"负责为大家介绍与格斗游戏相关的新闻，或不定期围绕一些题目大家一起进行讨论。"正心塾"则是进行相关的研究和攻略，大家尽可在这里把自己的心得、体会甚至是经历拿出来供大家分享。如果大家可以在这里本着"三人行必有我师"、"温故而知新"的心态，那么我想你一定会有所得、有所悟。当然，只要条件允许了的话，会另行开辟其它的论坛。至于"爱罗无忧"嘛，就是大家一起娱乐的地方了。我会精心挑选一些有趣的四格漫画或是水平较高的 COSPLAY 献给大家，如果你也有作画的兴趣或是 COSPLAY 的爱好，尽管寄来无妨。

以上来稿请注明"热血道场"栏目收，并欢迎大家提出批评建议。

说到头来，这世间是没有孤立存在的事物的，因此这本杂志也是。我们想奉献给大家一本好的杂志，大家希望看到一本令自己满意的杂志，没有你我之间的交流是不可能的。一本杂志需要的是灵魂，亦是你可以在这里产生共鸣的东西。

望喜爱格斗游戏的朋友能在这里找到你的所在，和我一起，创造出一片属于我们的自由天空。

＊由于上期调查表在印刷上出了问题，导致热血道场没有收到投稿。请各位朋友不要着急，原先的经验数值仍然保留，在下期将会恢复正常。

夜露死苦(00018V)



记得前一阵子 CVS2 的连续技录像被弄得沸沸扬扬的，不知咱们这里有几多高手达到了那种境界，那的确是对肉体和灵魂两方面的试练。

那么里面的哪位角色最强？哪种模式最强？哪种模式下的哪位角色最强？想必答案也是见仁见智吧……不如在这里先看看日方至 2002 年 9 月 10 日 23:09 分为止的、投票总数达数千人以上的人气调查，尽管最受欢迎的未必就是最强，但也许可以达到某种精神层次界面的交流。

SNK 侧角色投票

名次	角色	投票比率
1位	ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ	10.2%
2位	麻宮 アテナ	9.5%
3位	ルガール•バーンシユタイン	9.1%
4位	ロック•ハワード	8.4%
5位	ナコルル	8.3%
6位	高岭 响	7.3%
7位	ユリ•サカザキ	5.3%
8位	チャン&チョイ	4.2%
8位	八神 庵	4.2%
10位	テリー•ボガード	3.9%
11位	京剃 京	3.4%
12位	不知火 舞	3.2%
13位	霸王丸	2.9%
14位	山崎 龙二	2.7%
15位	ギース•ハワード	2.5%
16位	バイス	2.4%
17位	ゴッド•ルガール	2.1%
18位	キム•カッファン	1.8%
18位	リョウ•サカザキ	1.8%
20位	キング	1.5%
20位	ジョー•ヒガシ	1.5%
22位	二阶堂 红丸	1.4%
23位	ライデン	1.1%
23位	藤堂 龙白	1.1%

SNK 侧疯八以占总投票 10.2%的绝对优势拿到了第一的宝座，而雅典娜在海那边的人气似乎一直不低，也是同人漫画重点"改造"的对象之一。至于卢卡尔大叔，真是随着年龄的增大越发地玉树临风了，不过他的确是我最爱用的角色之一。另外，如果所有人物的 RATIO 都是 4 的话，排名第六的高岭响据说可是最强的哦。

但第一名入围的真正原因是什么呢？请随夜露我一起采访，来看看日本饭屎们的回答吧。

玩家 A："咕……嗷……"
夜露："啊，看来这位玩家已经和疯八一样失去理智了，咱们还是换个人选吧。"

玩家 B："因为他总是弓着背啦。"
夜露："啊……从你这里我就可以得知了。"

玩家 C："他太强了……"
夜露："这个我知道，不过你也不要把口水滴到人家的麦克上啊……"

玩家 D："鬼烧很好使呀！"
夜露："那也请你不要拿着打火机在加油站晃来晃去的。"
玩家 E："就是一直在使啊。"
夜露："喂……你到底有没听清我的问题啊？"

玩家 F："暴走太爽了！"
夜露："那你可要注意交通安全了，朋友。"

玩家 G："突进、瞬杀、胜利……"
夜露："喂、喂！你的眼神怎么有些不对？难道……？啊……！你不要总是在身后追着我啊!!"
（片刻后，玩家 G 摞倒了离他最近的一位男性路人，由于画面过于血腥和刺激，在此不作继续的报道。）

玩家 H："……"
夜露："你好，这位朋友。"
玩家 H："……"
夜露："那个……你好。"
玩家 H："……"
夜露："喂，谢谢你不要在我身边左右不停地晃动好

不好？”

玩家H（低头念念有词状）：“如果有屑风的话……如果有屑风的话……”

夜露：“……”

玩家I：“雷欧娜在哪儿……？”

夜露：“哎？我好像没问你这个耶？”

玩家I：“你见到雷欧娜了吗……？”

夜露：“哎！？那个……没、没有啊……”

玩家I：“呜……我心爱的雷欧娜，你究竟去哪里了……呜、呜、呜……！”

夜露：“你不要哭得那么伤心啦，你们可以在CVS 3里面相遇……”

玩家I：“真的！？真的真的！？啊，太美妙了，这一定是神的安排！我的天使，你要等我啊……”

夜露：“也说不定……喂！你让我把话说完好不好？”

夜露：“……完了，他已经踮着脚离去了。”

夜露：“话说回来，这和疯八入围有什么关系……”

唉……采访终于告一段落了，真是疲惫的一天啊。那么，下次将会公布CAPCOM侧的人气投票，第一名的宝座究竟落入谁手呢？就请诸位读者朋友来猜猜看吧，只有一次机会，只能说出一位角色，猜中者现有级别加15，就是说如果你现在是10级的话，将变成25级，你可以从护卫转职成战士了。如果你是刚刚在这里注册的话，那么你一下子就是15级的护卫了。此外，请选出你最喜爱的角色，并说出原因，咱们一起来和日本的饭屎们较量一下吧。

正心塾

MAKIism是什么人也许有的朋友不知道，但春丽是谁大家一定有概念吧。没错，在日本提起春丽就无人不晓得MAKIism，因为她就是以使用春丽而闻名天下的第一女子。

日本玩家A：“喂、喂！我怎么就不知道啊？SM我到是知道一点点啦，活活活……”

夜露：“这样啊……让我来解释给你听好了……”

夜露（微笑接近状）：“你看看这个就知道了……接招！‘MAKI百烈脚’——！！”

……

（确认其已经变为南天群星中的一颗后）

夜露：“摄影师，请把镜头拉回来，咱们继续。”

……

言归正传，还是看看MAKI的资料先吧。



本名：真纪

出生地：兵库

性格：豪迈型+浪漫主义（来自DQⅢ的性格诊断）

职业：主妇兼J-PHONESHOP的职员（兼职）

兴趣：游戏、音乐、收集吊带

使用角色：春丽（粉色是最爱）

CAMMY、樱（只是普通的使用水平）

格斗年龄：10年

最近出没的游戏中心：大阪梅田モンテカルロ、京都a-cho（偶尔）、新宿モア（偶尔）

街机游戏：SF2、ZERO系列、恶魔战士系列

家用游戏：DQ系列、FE系列、WIZ系列

喜欢的男性类型：要像个真正的男人一样，勇于向前的人

讨厌的男性类型：阴险的人

哦……？看来年龄是秘密呢，不过既然已经是主妇了，无论其喜欢还是讨厌的男性类型已经变得不很重要了，还是看看使她成名的战术吧。虽然以下仅仅是她对ZERO3中春丽的研究，但看过后相信会对大家多少有些帮助。

MAKIism春丽在X模式下的基本概念

虽然一说到春丽这个人物，就会想到以跳跃攻击为主体作战，但我却不这么认为。特别是X模式下的春丽，作为其基本的性能来说，有着以下3点特征：没有空中防御、地上技判定强大、对空的通常技丰富。

以此为出发点考虑，就想到以地上战（＊即足拂战）作为主体，如果对手跳跃的话就使用对空技将其击落的战术不是很有效吗？只不过重要的是，要敢于向前，犹豫不决的话这样的战术反而会变成自己的枷锁。对于防御比较牢固的对手，抓住其一瞬的微小破绽用技对来造成伤害。

MAKIism春丽就是这样的春丽。

其中最重要的是，要视具体情况而做出判断。比如对手跳过来，随时都可以用对空技将其击落的场合，根据对方的招式而分别使用不同的招数是很必要的。抓住机会的话，也要用强力的连续技给对手造成致命的伤害。如果把这些都可以熟练地掌握，无论是什么样的对手都可以战胜。尽管也是有属性相克的角色存在，但不构成最终的威胁。

没错，X模式下的春丽，如果没有状况判断上的失误，无论对手是谁都绝对可以战胜。

在这里，我将对X模式下春丽的一点有限的心得与大家分享。如果MAKIism春丽的成员可以增加的话我可是会非常高兴哦（^^）

＊足拂战：即在地上双方以通常技为内容发生的肉搏近身战

MAKIism的推荐连续技

1. 站立小Px1~3→站立／蹲大P

MAKIism：将这个作为牵制的主体吧

2. J大P→近身站立大P→大双发劲

MAKIism：不需要气槽就可以使出的实用招式，在实战中也可将近身站立大P用中P替换。

3. 蹲中P→大双发劲

MAKIism：对手在面前使用升龙拳落空后就用这个好了

4. J小K→站立小Px3→大双发劲

5. 蹲小K →大双发劲

MAKIism：在对手起身的时候使用很有效果

6. J攻击→近身站立大P→百烈脚

MAKIism：从SF2时代开始就已经存在的传统连续技，连打百烈脚的时候，将小K与大P同时押下即可。

7.（对手在超近的距离下）站立小P→近身站立大P→百烈脚

MAKIism：这个就有些难度了，因为需要相当厉害的连打能力。但是受到反击的风险很低，可以的话，请尽可能积极地使用。

文章就到这里了，可见单方面强调进攻，“以攻为守”的战术未免年轻热血了一些。而一味固守，“以守为攻”的战术又实在是没有活力了一些。强攻的玩家遇上固守的玩家，难免会觉得无趣，如果变得急躁，那么就是迈向战败的第一步。但，其实也有相当一部分有经验的玩家只是因为遇到了强攻派的玩家才变得固守的，因为稍微夸张一些地说，只要守在原地就有足够的机会去赢对手了。因此我个人来说是十分地不支持强攻派的，除非对手比你弱很多，否则相同的水平下是很难取胜的。当然，如果你追求的是那种爽快的感觉而不是胜利的情况下咱们就另当别论。而相同的，一味地防御也是很危险的，遇上了比你强的玩家，整个战局的节奏就会被对方把握，失去了节奏的你，同样的迈出了走向战败的第一步。

所以，看看下面的小测试，看看你是哪一类玩家呢？

A. 基本功篇

1. 无法连续使出游戏中最复杂的必杀技（请去往B）
2. 连续使出游戏中最复杂的必杀技？这个不是问题。（请去往C）
3. 我即使是用脚也可以不断地发出游戏中最难的招式（请去往D）

B. 连续技篇（上）

1. 我只在VCD上看见过，那对我来说太遥远了。（请去往E）
2. 一般般，基本的连续技我还是会的，不过稍微有些难度的就有点儿……（请去往F）

C. 连续技篇（中）

1. 普通的连续技就不用说了，我追求的是华丽。一击必杀我还会几个呢，不过就是实战中从来没用上过……（请去往F）
2. 能给对手造成实际伤害的、不太困难也可以使出的连续技才是我的最爱。（请去往G）
3. 已经达到收发自如的地步，如果对手露出破绽就一定会受到很严重的伤害。（请去往H）

D. 连续技篇（下）

1. 绝大部分都OK啦。（请去往G）
2. 全部的连续技我都已经掌握了，但我会择时而用。（请去往H）
3. 要么就是我一直没机会出手被你赢，要么就是你被我一击毙。（请去往类型？）

E. 经验值篇（上）

1. 不好意思，游戏中所有人物的招式我还不知道呢。（请去往类型a）
2. 已经有一段不长不短的历史了。（请去往类型b）

F. 经验值篇（中）

1. 我经常使用的角色就比较熟悉啦，其他的角色嘛……（请去往类型 b）

2. 我对个别角色特别熟悉，不过别的角色我就很一般了。（请去往类型 c）

3. 这部作品中全部的人物我早就完全地熟知了。（请去往 I）

G. 经验值篇（下）

1. XX 系列的作品我是从第三代才开始玩的，前面的几作我就没什么心得了。（请去往 I）

2. XX 系列刚出的时候我就在玩了，我已经很熟悉了。（请去往 J）

H. 经验值番外篇

1. 我玩 XX 系列的水平之高已经是周围众所周知的了。（请去往 J）

2. 除去 XX 系列，另外有一两个系列的作品我也非常地精通。（请去往 K）

I. 判断力和步法篇（上）

1. 还可以吧，总之打起来不至于吃亏。（请去往类型 d）

2. 十之五六可以被我猜中，并作出相应的判断，我无法牵制对手，同样的对手也无法牵制我。（请去往类型 e）

J. 判断力和步法篇（中）

1. 失误还是有的，与相近水平的高手对战，胜率可能是五六分开。偶尔地可以牵制对方。（请去往类型 f）

2. 很少有失误，一般对方和我交战都会很谨慎。只要有机会，牵制对手不是问题。（请去往 K）

K. 判断力和步法篇（下）

1. 很少有失误，即使是与有相当水平的高手对战，胜率也可以保持在七八成左右。并且可以经常牵制对手。（请去往类型 g）

2. 我已经好长时间在家用机和最有名的游戏中心中没有遇到敌手了，我感到非常的孤独……（请去往类型 h）

类型索引：

a.入门级玩家：很遗憾，你要走的路还是非常坎坷的。

b.初级玩家中的初级者：把基本功和连续技强化一下应该对你有所帮助。

c.初级玩家中的上级者：知己知彼，百战不殆。你对战的经验还需要加强，否则很容易就会被自己不熟悉的角色击败。

d.中级玩家中的初级者：只做到不吃亏是无法取得最终胜利的，也许你把精力投入到实用中而不是华丽会更有成效。

e.中级玩家中的上级者：练习模式对你已经没用了，尽量地实战吧。

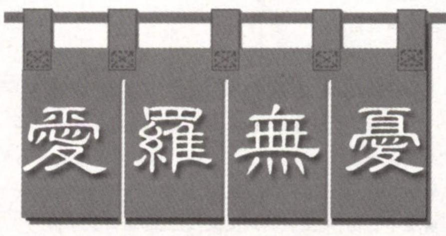
f.上级玩家中的初级者：你已经是高手了，无法牵制对方和会出现判断失误的原因可能是你过于求稳而接近固守派了。

g.上级玩家中的上级者：对你我还能有什么建议，能战胜你的人恐怕只有是天分比你高的家伙了。

h.你已经是达人级玩家：那个……能认识你真是我的荣幸啊，请给我签名吧！

?.你真的是普通的人间吗？不是吧……不是的话你就早些告诉我嘛，你不说我怎么知道嘛，你说了我才能知道嘛……我想你不用做下面的测试了。

所以“牢固而扎实的基本功”、“实用而有效的连续技”、“丰富的经验”、“敏锐而正确的判断力”再加上“进退有序、动静有时、可以控制整体战局节奏的步法”，如果你都具备了的话，那么你应该已经是个高高手了。当然，以上只是我个人的拙见，大家尽可晒之一笑。咱们下一期的“正心塾”见吧。



第一话 我可爱的小樱花







本月之闲言碎语

就在截稿之际，又看到了两条消息。第一条对喜爱「刀魂」的朋友是个好消息，因为「刀魂 2」自 9 月 14 日起，全部更新到 Ver.D 版本。游戏整体的平衡性都重新作出了调整，包括各人物的技威力、硬直值、新派生技、投技、RingOut 等细节。

而第二条消息可能与格斗栏目无关，但对夜露我来说绝对是天大的好事，那就是「真·女神转生」系列的正统续篇——「真·女神转生 Ⅲ—NOCTUNE」预定 2003 年春在 PS2 上发售。

我个人是超级的“女神迷”，从第一作一直玩到现在，包括本系和外传作品。记得玩 SS 上的「恶魔召唤师」的时候，当时没有攻略，自己手绘地图打穿了 3 遍，而到了「灵魂租借师」，因为系统比以前的任何一作都体贴，难度也低，足足打了 15 遍才过瘾。终于……终于……我心爱的「真·女神转生 Ⅲ」要来了，战斗、交涉、仲魔、合体、新要素，啊……活着真好。

（这时 Valkyrie 和 SORA 走了过来）

Valkyrie：“啊!SORA、快去叫急救车，夜露他神志不清晕过去了！”

SORA（惊喜状）：“真的!？”

SORA（晃晃悠悠蹭过来）：“喂！我说夜露啊，一周前你欠我的那个冰激凌今天也该还给我了吧？”

夜露（迷糊状）：“交涉……”

SORA：“呜！”

Valkyrie：“对了，2 周前我给你垫的打车费是不是也该还给我了？”

夜露（依旧迷糊状）：“战斗……”

Valkyrie：“呜！”

夜露（口齿不清状）：“猪（仲魔）……猪（仲魔）……呵呵！”

SORA、Valkyrie：“……!!”

SORA、Valkyrie：“原来玩「真·女神转生」有这么多好处啊……我们一直都不知道耶。”

!@#$%^&*

于是夜露从轻微的睡眠不足转为重型外伤，此乃后话。

动感空间

因为上期调查表背面[统一战线]部分漏印(和我无关,千万别 874 我),所以回复的调查表清一色背面白白(大家怎么不向魔导他们学,背面也填得满满的),哭~

《猛将传》好好玩耶~这些天一直不停地玩……护卫兵超强!超攻略的那张截图,护卫兵"海里"就是本大小姐啦(因为找不到涟漪,555)。《中文版真三国无双 2》也不错,刚听中文配音时笑倒了,不过听多后居然听惯了。唉~人就是适应能力强……没人发言吗?那本天使长就滥用私权作一回《三国无双》俱乐部好了(Shining 大人没听见吧)。

——涟漪(大天使长•主持•00011V)♀

天使研究区

《三国无双 2 猛将传》武器取得方法一览

LV5 武器入手方法(难度设定为 VERY HARD)

【蜀】

刘备【龙神剑】(雷)

关卡:街亭之战(蜀军)

条件:在马谡孤立山顶事件后干掉辛毗,救下马谡

武器能力:基本攻击力 +40;移动力 +24;无双槽 +65;防御力 +40;骑乘攻击力 +44;开始时矢数 +27

孔明【凤龙羽扇】(风)

关卡:赤壁之战(蜀军)

条件: 消灭徐晃并且达成 1000 人斩

武器能力:基本攻击力 +40;移动力 +22;体力槽 +80;运 +22;攻击范围 +25

庞统【响雷神杖】(风)

关卡:赤壁之战(蜀军)

条件:打倒增援的夏侯敦→贵重品发现

武器能力:基本攻击力 +38;无双槽 +80;防御力 +56;弓防御力 +50;无双增加量 +30;charge+5

赵云【击龙胆】(雷)

关卡:南蛮夷平定战(蜀军)

条件:消灭所有敌武将(包括副将),并且要完成六败孟获的事件

武器能力:基本攻击力 +43;无双槽 +78;体力槽 +75;攻击范围 +25;无双增加量 +20

关羽【龙神偃月刀】(赤兔镫)

关卡:樊城之战(蜀军)

条件: 先消灭庞德,吴军援军出现后再消灭吕蒙、甘宁、陆逊,贵重品发现

武器能力:基本攻击力 +49;移动力 +21;无双槽 +82;防御力 +60;无双增加量 +25

张飞【破邪蛇矛】(炎)

关卡:定军山之战(蜀军)

条件: 由左侧的通道上去打倒张合立刻打倒夏候渊,随后与黄忠一起进行逆落事件

再打倒曹洪,就会出现贵重物品发现(最好一开始就抢下夏侯恩的马)。

武器能力: 基本攻击力 +47;无双槽 +83;体力槽 +81;弓防御力 +58;无双增加量 +24

黄忠【大黄仙秘刀】(风)

关卡:夷陵之战(蜀军)

条件:消灭朱然阻止火计,随后打倒陆逊,贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +44;防御力 +52;弓攻击力 +60;攻击范围 +28;开始时矢数 +47;肉包子回复量 +10

马超【龙雷骑尖】(雷)

关卡:成都压制战(蜀军)

条件:在庞统死亡前,干掉刘愦,贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +42;跳跃力 +21;无双槽 +87;运 +15;攻击范围 +21;charge+8

魏延【双极碎星】(真乱舞书)

关卡:夷陵之战(蜀军)

条件:将除了孙权之外的所有军团消灭(副将可不杀),并封锁所有拋点,贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +46;无双槽 +82;体力槽 +82;攻击范围 +22;无双增加量 +20

姜维【极一闪】(顽铁甲)

关卡:夷陵之战(蜀军)

条件:将敌方除孙权以外的武将全部消灭(包括副将),贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +41;无双槽 +79;攻击力 +21;防御力 +58;无双增加量 +20

【魏】

曹操【青红奸剑】(无双铠)



关卡:定军山之战(曹操军)

条件:在黄忠仇讨事件发生后,击败黄忠(严颜和法正可不杀),贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +45;体力槽 +86;防御力 +51;弓防御力 +58;攻击范围 +24

司马懿【穷鬼羽扇】(顽铁甲)

关卡:合肥新城包围战(魏军)

条件: 在味方援军到达,司马懿大叫"全军突击"的事件前消灭吕蒙、陆逊、孙尚香、甘宁贵重品发现。

武器能力:体力槽 +71;弓防御力 +55;攻击范围 +30;无双增加量 +25

夏侯惇【疾风麒麟牙】(风)

关卡: 街亭之战(魏军)

条件:打倒陈式(在马谡逆落事件前完成),完成马谡包围事件后,依顺序打倒魏延、姜维、马超,贵重品出现。

武器能力:基本攻击力 +48;体力槽 +82;攻击力 +28;骑乘攻击力 +55;攻击范围 +25

夏侯渊【封神狗牙】(斩)

关卡: 潼关之战(曹操军)

条件:将所有武将消灭后(除韩遂),必须发生"韩遂反逆"的事件,所以之前不能杀死韩遂。会出现"贵重品发现"的情报,注意可能会因为敌军只有马超一人所以出现输送队,不用理会,击破附近的木箱即可。

武器能力:基本攻击力 +24;弓攻击力 +58;骑乘攻击力 +58;攻击范围 +21

张郃【凤凰虹】(发破传书)

关卡:街亭之战(袁绍军)

条件:依顺序将许褚(在本阵附近)、夏侯渊、张辽、曹真、典韦、徐晃干掉贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +43;体力槽 +73;弓防御力 +58;攻击范围 +25;无双增加量 +30

甄姬【真日妖月狂】(炎)

关卡:官渡之战(曹操军)

条件:将四个营寨的部队消灭,完成火烧乌巢事件,贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +37,移动力 +21,无双槽 +68,攻击力 +22,攻击范围 +28

张辽【龙神钩镰刀】(炎)

关卡:官渡之战(董卓军)

条件:将事件出现的橹部队全部用箭击落"橹部队攻击停止"的讯息出现后,贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +48;攻击力 +27;弓防御力 +53;攻击范围 +25;无双增加量 +23

典韦【灭界牛头】(的卢镫)

关卡:合肥之战(魏军)

条件:先打倒陆逊再打倒突袭的甘宁,贵重品出现

武器能力:基本攻击力 +49;体力槽 +90;攻击力 +28;防御力 +52;弓防御力 +50

许褚【坏尘瀑布碎】(炎)

关卡:合肥新城包围战(魏军)

条件:击败陆逊、吕蒙、孙尚香、甘宁贵重品发现

武器能力:基本攻击力 +50;体力槽 +82;防御力 +55;弓防御力 +50;移动力 +24;肉包子回复量 +14

徐晃【白虎牙碎】(炎)

关卡:潼关之战(曹操军)

条件:在连合军只剩马超跟韩遂时,诱发韩遂叛变事件后贵重品发现

武器能力:基本攻击力 +46;体力槽 +81;移动力 +23;防御力 +41;攻击范围 +28

【吴】

孙坚【天狼霸王剑】(角鬼腕)

关卡:合肥新城包围战(吴军)

条件:消灭张合、徐晃;我方任一军团进入张合及徐晃初始配置位置附近;再消灭满宠、曹睿的援兵,随后消灭许褚,贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +43;无双槽 +82;防御力 +42;弓攻击力 +42;攻击范围 +26

孙策【斗神】(雷)

关卡:刘表奇袭战(吴军)

条件:孙坚死后,击破刘表配下的蔡瑁,贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +42;移动力 +22;弓防御力 +50;攻击范围 +30;无双增加量 +23

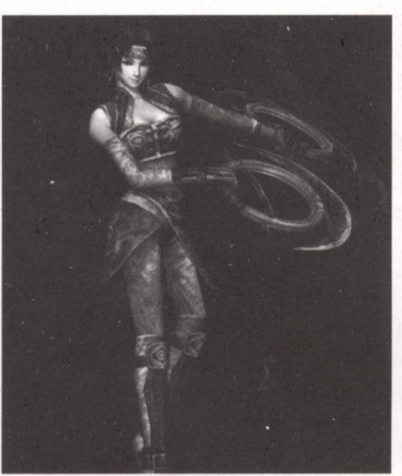
孙权【天狼斩空剑】(斩)

关卡:合肥之战(吴军)

条件:击破张辽、徐晃,然后再击破许褚,贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +42;无双槽 +68;体力槽 +70;弓攻击力 +52;骑乘攻击力 +55

孙尚香【龙炎乾坤圈】(炎)



关卡:樊城之战(吴军)

条件:水攻前,击破关平,贵重品发现。

武器能力:体力槽 +75;攻击力 +20;运 +28;攻击范围 +30;开始时矢数 +30

周瑜【古锭刀风月】(风)

关卡:吴郡攻略战(吴军)

条件:打倒刘繇,发生太史慈降事件,贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +45;移动力 +23;体力槽 +82;攻击力 +25;攻击范围 +28

陆逊【光闪飞燕】(风)

关卡:石亭谋略战(吴军)

条件:依顺序打倒徐晃、甄姬、张合,然后等待司马懿识破周鲂埋伏的剧情发生后 (不要打倒曹休),贵重品出现。

武器能力:基本攻击力 +42;体力槽 +80;攻击力 +24;弓防御力 +55;攻击范围 +30

甘宁【七海王】(风)

关卡:夷陵之战(吴军)

条件: 石兵八阵突破,消灭诸葛亮,贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +46;移动速度 +24;防御力 +45;攻击范围 +28;肉包子回复量 +12

大乔【乔佳美丽】(火)

关卡:刘表奇袭战(吴军)

条件:孙坚死后,消灭刘表配下的蒯良之后贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +37;体力槽 +65;攻击力 +26;攻击范围 +10;肉包子回复量 +10

小乔【乔绫佳丽】(发破传书)

关卡:吴郡攻略战 (吴军)

条件:消灭王朗、严白虎,贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +38;无双槽 +85;攻击力 +28;弓防御力 +54;攻击范围 +22

吕蒙【真白虎颚】(无双铠)

关卡:合肥新城(吴军)

条件:将初期配置的武将全部打倒,并引发风之间及中央池塘弓箭手伏兵事件(可以不消灭弓箭手),随后消灭增援的满宠、曹睿,贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +45;体力槽 +82;攻击力 +25;骑乘攻击力 +50;攻击范围 +25

黄盖【断宙鞭】(雷)

关卡:黄巾之乱(讨伐军)

条件: 不要打倒其他武将,依顺序打倒何仪、张宝,贵重品发现 。

武器能力:基本攻击力 +44;无双槽 +85;攻击力 +26;骑乘攻击力 +50;攻击范围 +28

太史慈【真虎扑殴狼】(战神兜)

关卡:合肥之战(吴)

条件: 引发马跃断桥的事件,在张辽奇袭事本阵事件发生后干掉张辽,贵重品出现。

武器能力:基本攻击力 +45;移动力 +22;防御力 +46;弓防御力 +55;攻击范围 +26

【其他】

吕布【鬼神方天戟】(赤兔镫)

关卡:赤壁之战(吕布军)

条件:按顺序击破吴军援兵甘宁、吕蒙、太史慈、黄盖,贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +50;无双槽 +90;体力槽 +90;攻击力 +30;攻击范围 +30

貂蝉【炫丽玉槌】(炎)

关卡:貂蝉千里行(貂蝉军)

条件:击败吕布贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +40;跳跃力 +21;体力槽 +72;攻击力 +25;攻击范围 +30;无双增加量 +10

董卓【大暗黑剑】(斩)

关卡:五丈原之战(董卓无双模式)

条件:攻略顺序庞统、(敌伏兵马超出现)、魏延、赵云、马超、(将星陨落事件发生),(敌伏兵张飞出现)(我方增援到达),贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +41;无双槽 +74;防御力 +45;骑乘防御力 +53;攻击范围 +29;开始时矢数 +30

袁绍【究霸猛成剑】(炎)

关卡:虎牢关之战(联合军•猛将传)

条件: 在董卓军团援军还没出现前第一个消灭貂蝉,贵重品发现。

武器能力: 基本攻击力 +44;移动力 +21;攻击力 +27;防御力 +54;弓防御力 +49

张角【仙雷神杖】(雷)

关卡:南蛮之战(张角军•无双模式)

条件:保护 4 部队以上民军由地图下方中间的据点撤离,贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +38;体力槽 +68;防御力 +43;骑乘防御力 +55;运 +18;肉包子回复量 +15

祝融【龙烈风】(风)

关卡: 合肥新城包围战(祝融军)

条件:把周瑜,小乔,甄姬,曹丕,貂蝉 (顺序任意)消灭,贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +42;体力槽 +78;攻击力 +25;攻击范围 +26;开始时矢数 +47

孟获【影兽王】(雷)

关卡:吴郡攻略战(南蛮军)

依序打倒陆逊、太史慈、甘宁、吕蒙,贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +48;攻击 +30;骑攻 +54;移动 +24;运 +13;charge+8

伏羲【龙斩大剑】(孙子兵法)

关卡:宛城之战(张绣军)

条件:干掉甄姬以外的所有武将,首先消灭典韦,再消灭其他两个。等敌援军出现后贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +46;无双槽 +86;体力槽 +80;攻击范围 +28;charge+8;

女娲【龙突细剑】(顽铁甲)

关卡:黄巾之乱(黄巾军)

条件:依序干掉关羽、张飞、刘备后、贵重品发现。

武器能力:基本攻击力 +39;攻击力 +23;防御力 +41;攻击范围 +30;无双增加量 +20;

LV4 武器入手方法(难度设定为 HARD)

【蜀】

赵云【豪龙胆】(炎)

关卡:长阪之战〈刘备军〉

条件:“敌阵单骑驱”事件,击破张郃、张辽,输送部队出现

输送路线:由地图左侧中部张郃与朱灵中间曹操军据点出发,沿地图上方山道直奔右上角据点,与曹操本队合流,不会撤退。

关羽【黄龙偃月刀】(雷)

关卡:关羽千里行〈关羽军〉

条件:突破第四砦,输送部队出现

输送路线:由地图上方许褚初期位置附近出发,沿地图下方直奔第四砦门后待机,不会撤退。

张飞【破军蛇矛】

关卡:长阪之战〈刘备军〉

条件:“长阪桥仁王立”事件之后,击破夏侯惇及夏侯渊,输送部队出现

输送路线:由地图右下方(李典初期位置)出发,往地图上方走越过长阪桥直奔诸葛亮初期位置,与曹操本队合流,不会撤退。

马超【龙骑尖】(炎)

关卡:潼关之战〈联合军〉

条件:“韩遂说得”事件→“韩遂造反”事件,输送部队出现

输送路线:从地图上方中部小桥下方出发,沿小桥右侧山道直奔右上角据点,然后退却。

由于出现后约 30 秒即退却,最好于“韩遂造反”事件后立即到小桥右侧山道待命。

黄忠【黄仙秘刀】

关卡:定军山之战〈蜀军〉

条件:击破夏侯尚,贵重品发现

注意:不可先击破夏侯渊,否则夏侯尚会退却

魏延【双极灭星】(斩)

关卡:街亭之战〈蜀军〉

条件:击破〈甄姬或典韦〉及张郃后,进入魏本阵,贵重品发现

注意:木箱很快会消失

姜维【桓一闪】（雷）
关卡：街亭之战〈蜀军〉
条件："赵云见参"事件前，击破甄姬及曹真，输送部队出现
输送路线：从司马懿本阵右侧据点出发，直奔最左侧据点后待机，不会撤退。
庞统【豪风神杖】
关卡：成都制压战〈刘备军〉
条件：击破张任，贵重品发现
诸葛亮【朱雀羽扇】（炎）
关卡：五丈原之战〈蜀军〉
条件："魏援军登场1"事件后击破曹休，贵重品发现
刘备【真黄龙剑】
关卡：夷陵之战〈蜀军〉
条件：击破孙尚香，贵重品发现

【魏】
夏侯惇【灭麒麟牙】（炎）
关卡：关羽千里行〈曹操军〉
条件："第四砦开门"事件后击破关平，贵重品发现
典韦【真极牛头】（雷）
关卡：宛城之战〈曹操军〉
条件：击破胡车儿，输送部队出现
输送路线：在胡车儿与贾诩中间的走廊（胡车儿侧）出现，直奔胡车儿身后据点，到达后很快会退却。最好一开始便到胡车儿初期位置将之击破，然后在其身后据点等候。
张郃【朱雀红】（斩）
关卡：官渡之战〈曹操军〉
条件：打倒颜良文丑之前，发生"乌巢发现"与"乌巢炎上"事件，贵重品发现
许褚【蚩尤瀑布碎】
关卡：潼关之战〈曹操军〉
条件：击破马岱，进入潼关，贵重品发现
夏侯渊【神狗牙】（炎）
关卡：定军山之战〈魏军〉
条件："黄忠强弓"及"黄忠突击"事件后击破黄忠，贵重品发现
张辽【黄龙钩镰刀】
关卡：合肥之战〈魏军〉
条件：击破周泰，贵重品发现
徐晃【白虎牙断】
关卡：樊城之战〈魏军〉
条件：击破关平，贵重品发现
注意："水位上升"事件发生后，会淹没木箱所在，不能回收。
甄姬【月妖日狂】
关卡：街亭之战〈魏军〉
条件：击破姜维，贵重品发现
注意：木箱在蜀本阵内，取得前不要打倒诸葛亮
司马懿【穷奇羽扇】（雷）
关卡：五丈原之战〈魏军〉
条件：游戏开始后经过一定时间，击破张苞，输送部队出现
输送路线：从诸葛亮本阵隧道入口出发，沿隧道外侧直奔右下角小桥下方（没有过桥）后退却，击破输送队长后有贵重品发现讯息。
注意：输送部队抵达目的地小桥后会退却
曹操【倚天之奸剑】（斩）
关卡：黄巾之乱〈讨伐军〉
条件：敌军全部据点健在，击破张宝张梁，输送部队出现
输送路线：从地图左上角黄巾党据点出发，直奔上方中间黄巾党据点后退却。

【吴】
周瑜【古锭刀真打】（炎）
关卡：赤壁之战〈孙权军〉
条件：击破夏侯渊（自由模式为张郃）或徐晃及夏侯惇，贵重品发现
孙尚香【日月乾坤圈】
关卡：石亭谋略战〈吴军〉
条件：击破曹休，贵重品发现
黄盖【断海鞭】
关卡：赤壁之战〈孙权军〉
条件：击破张辽，贵重品发现
太史慈【虎扑殴狼改】（雷）
关卡：吴郡攻略战〈连合军〉
条件：击破周瑜、黄盖、大乔、小乔，贵重品发现
甘宁【霸海】（雷）
关卡：合肥之战〈吴军〉
条件：太史慈死亡，输送部队出现
输送路线：从左上角曹操本阵据点出发，南下直奔左下角敌军据点附近待机，不会撤退。
陆逊【闪飞燕】（斩）
关卡：夷陵之战〈吴军〉
条件："石兵八阵突破"，甘宁或吕蒙及孙尚香健在状态，击破诸葛亮，贵重品发现
吕蒙【白虎颚】（雷）
关卡：樊城之战〈吴军〉
条件：击破关平，贵重品发现
注意："水位上升"事件发生后，会淹没木箱所在，不能回收。
"水位上升"事件详细可参考魏军徐晃部分
大乔【乔美丽】
关卡：石亭谋略战〈吴军〉
条件：击破张郃，贵重品发现
小乔【乔佳丽】（斩）
关卡：南蛮夷平定战〈吴军〉
条件：击破祝融，贵重品发现，打破木箱
注意：木箱很快会消失
孙坚【真天狼剑】【（炎）
关卡：刘表奇袭战〈孙坚军〉
条件：击破吕公，贵重品发现
孙策【霸王】（炎）
关卡：吴郡攻略战〈孙策军〉
条件：太史慈健在状态，击破刘繇，贵重品发现

注意：击破刘繇前，不可先击破严白虎及王朗
孙权【真王狼剑】
关卡：合肥新城包围战〈吴军〉
条件：击破张郃，贵重品发现
注意：木箱在合肥新城内，最好先引发"全门开"事件

【其他】
张角【轰火神杖】（炎）
关卡：黄巾之乱〈黄巾党〉
条件：击破以下组合内全部武将〈刘备，关羽，张飞〉或〈曹操，夏候惇，夏候渊〉或〈孙坚，黄盖〉，贵重品发现
貂蝉【金丽玉锤】
关卡：虎牢关之战〈董卓军〉
条件：击破袁术，贵重品发现
吕布【无双方天戟】（雷）
关卡：虎牢关之战〈董卓军〉
条件：击破关羽，张飞，刘备3人，输送部队出现
注意：不可先击破刘备。如先击破刘备，关羽张飞退却就不能达成条件。
输送路线：从右上方敌军据点出发，直奔左侧中部敌军据点后待机，不会撤退。
董卓【真大星剑】（雷）
关卡：虎牢关之战〈董卓军〉
条件："貂蝉反逆"事件，击破貂蝉，贵重品发现
袁绍【真霸道剑】
关卡：官渡之战〈袁绍军〉
条件："诱饵之策"事件，输送部队出现
输送路线：右下方小桥（韩猛初期位置）出发，直奔上方小桥（袁熙初期位置）后退却。
注意：输送部队很快会退却
孟获【百兽王】（炎）
关卡：南蛮夷平定战〈南蛮军〉
条件：击破张飞、张苞、关兴或马超、张翼、马岱，贵重品发现
祝融【业火】（炎）
关卡：南蛮夷平定战〈南蛮军〉
条件："南蛮武将逃亡"事件，击破赵云或张飞或马超，贵重品发现
伏羲【伏羲之大剑】（炎）
关卡：刘表奇袭战〈刘表军〉
条件：击破黄盖，贵重品发现
女娲【女娲之细剑】（斩）
关卡：宛城之战〈张绣军〉
条件：击破典韦，贵重品发现

猛将秘技

1、发动[狂击术书]后的10秒内中断游戏再进入，就会始终保持[狂击术书]状态（攻X2，防1/2）。
2、选人时按L2R2可更换角色服装颜色。
3、孙尚香的3P隐藏服装
LV5武器、能力全满，任一势力全武将穿关，全武勋达到大将军。
4、吕布的隐藏版和3P隐藏服装
猛将传7个人的无双模式全穿，以最强难度完成赤壁之战（董卓军），选用吕布以外的人，不使用无双护卫兵，进入游戏会看到穿白色衣服的敌人，打倒吕布和貂婵过关后吕布隐藏服装入手。选人时按L2R2改颜色，再按左右便可选穿（三国站记）服装的吕布。如果还想玩这个隐藏关，可以在选董卓军时按住L1R1。

悬赏区


8期悬赏的《鬼泣》图片上期漏登了，汗着补一下

公会酒吧·品头论足

冬季。美食之冬。RPG的盛宴！常看新作直击（广告时间：看新作直击，请认准TAKO商标！两秒钟后TAKO消失于乱砖之中……）的玩家应会发现，今冬的RPG大作真是多到不行呀！在面对这无数美味佳肴时，各位RPG迷们是否有些眼花缭乱，目不暇接呢？不嫌弃的话，就由在下TAKO来为大家介绍一下每道菜式吧，跟我来先！

首先端到大家面前的就是这款龙战士V了，副菜名为DRAGON QUARTER，上桌时间11月14日，主厨的是擅长武术的大厨CAPCOM，菜式等级为芥茉鸭掌，托盘PS2。说起来这次的人物设计实在是有够……另类，就好像芥茉，并不是每个人都能接受，但还是一道很可口的菜肴，加上龙战士前几作都算不错，因此能忍受人设的玩家大可一试。TAKO推荐度：5爪轻抬。

下一道凉菜，暗黑编年史。11月左右上桌，由大厨SCEJ制作的水果沙拉，托盘PS2。这是一道清新可口的小菜，吃起来的味道可能会有些像名菜"圣剑传说"，菜中加入了时空穿梭与NPC仲间等调味料使其更加有回味，很适合作正餐之前的开胃菜。TAKO推荐度：6爪高举！

终于到了热菜部分，一上来就是"宿命传说2"这道大菜，也是11月左右上桌，名厨NAMCO精心料理，可算得上鲍翅羹一级的超级大作，托盘PS2。品尝过之前3作的玩家恐怕现在也能哼出"宿命1"的主体曲吧，传说系列确实不愧其大菜之名，令人回味无穷，另外今次的声优阵也是极其强大，绿川光，关俊彦等顶级声优纷纷加盟；新加入的精神值系统，战斗称号获得系统和镜头拉伸功能也使得战斗乐趣大增，配上超华丽的画面，实在是色香味俱全的无上佳肴！ TAKO推荐度：8爪狂舞！

吃过了海味，下一道菜就要上山珍了。这道菜与上一道极为相像，都是在SFC上出道，于PS时期大红大紫，如今又双双出现于PS2之上，这就是"星海传说3~直到时间尽头"，今冬上桌，由拥有"厨师泰斗"之称的老厨师ENIX全力制作，红烧熊掌级，PS2托盘。星海系列的故事味道醇厚，构架庞大，可引发事件极多，非常奈玩，今次的画面又大幅提升，必杀技绚丽无比，人物也是十分可爱，菜未到口已令人垂涎三尺，真是鱼与熊掌，舍一不可呀！TAKO推荐度：8爪狂舞！

连上两道大菜，大家是否有些吃不消呢，来吃些甜品休息一下吧。这道菜名为"Final Fantasy Tactics Advance"，今冬上桌，拔丝香蕉级，甜美香滑，老幼皆宜，用小碟GBA盛放。各位玩家不要小看了这道小菜，主厨的可是现今厨师界如日中天的料理铁人SQUARE，有他出马的话每道菜都是大受好评，只不过最近有人批评他的菜太过注重于菜色而忽视了原来的香和味，但在TAKO尝来仍可说是人间美味，因此极力向大家推荐。另：这次的角色设定





还真是可爱呢！

TAKO推荐度：7爪飞扬！

回锅肉。把做好了的肉放回锅里再炒。别有味道。王国之心 终极混装版就是一道回锅肉级的菜式，主厨SQUARE，由著名演员DISNEY提供部分材料，今冬上桌，PS2托盘。今次的混装版增添了萨菲洛斯及隐藏BOSS等猛料，再经SQUARE娴熟的料理技术烹制，味道应不会差。 TAKO推荐度：6爪高举！

菜还未到，香味已至！寻香而去，原来是另一大菜"妖精战士 精灵的黄昏"，依然是"上桌在冬季"，大厨SCE的拿手好菜，炭烤全羊级，PS2托盘。这道菜的主题是调和，人与自然，繁荣与和平，以及友情与爱情。主要的调味料是"光"与"音"，还加入了一些猎人的任务令整道菜更有味道，香气四溢，即使吃过了前几道大菜也会令人产生食欲，不可错过！

TAKO推监度：8爪狂舞！

吃过了大鱼大肉，还是需要些青菜调剂，"特鲁尼哥大冒险3"就这样在冬季被端上了餐桌。这道菜由两大名厨CHUNSOFT和ENIX共同进行料理，PS2托盘，蚝油生菜级。整个游戏给人的感觉是轻松搞笑，可以很自然的投入其中，清香爽口。 TAKO推荐度：6爪高举！

主菜到这里差不多都齐了，下面是最后的酸辣汤，"维纳斯计划"，2003年2月上桌，托盘PS2。这款游戏的风格类似于前作"SEVEN~摩尔莫斯的骑兵队"，稍微有些奇怪的人物设定（但很可爱），独特的战斗系统，这些特色都使得这款游戏不是很流行，但名厨NAMCO的手艺就是口味的保证，前一作玩起来的感觉就很不错，充满了极有特色的幽默感，奈玩性也不错，但因为比较特别，不太会被很多人接受。

TAKO推荐度：6爪高举

啊，漫长的RPG大餐之旅终于结……慢着，在黑暗的角落里还潜伏着一盘大菜，托盘上写着PS2，厨师为性格阴暗的ATLUS。看不太清，让我走近一些。哦，又看到了，2003年春季预定，但菜式是什么呢，再走近一点……原来是"真·女神转生3~夜曲"。哇啊，这盘菜张开眼睛了！有无数造型独特的恶魔正从盘子另一边的异空间注视着我，同时还有些恶魔通过合体变成了新的形态，啊！他们冲出来了！扑过来了！！……我是各位的导食TAKO，也许我不能再陪大家转下去了，希望以后大家在享用美食的时候能想到还有一个叫TAKO的生物曾生存在RPG的世界中，我也就满足了。已经有一只魔神咬住了我的爪子，现在TAKO正用最后的力量向不远处美丽的妖女爬去……

TAKO推荐度：……都被吃掉了还要写推荐度，有没有同情心呀你们！



大播公告版

FFXI安装

FFXI的安装主要分为以下几个步骤：首先是硬件安装，其次是安装NAVIGATOR软件，接着安装POL软件并申请POL用户ID，最后安装FFXI并购买FFXI用户ID。

有一些软硬件设备是安装FFXI所必要的，首先要有一台日版（型号是10000、15000、18000、30000、35000、37000L）的PS2。因为SCE在台湾、香港和东南亚等地区推出30006R、30007R等PS2的型号是不支持硬盘的，如果你的PS2是港版或台版的话，那只能对FFXI说遗憾了。此外还要购买SCE推出的PLAYSTATION BB UNIT，它分为两种：一种是对应早期PS2、即10000~18000型的外置型，另一种是对应现在的PS2，即30000系列的内置型。软件方面最好是SQARE于9月16日发售的FFXI SPECIAL ART版，因为它附带天野喜孝的插画以及游戏中四个国家的国旗织锦，绝对有收藏价值！当然SQUARE于5月16日推出的FFXI软件本体也可以。另外还要有宽带接入设备（如长宽或电信的ADSL等），这要和你当地的互联网接入商进行询问。FFXI支持普通MODEM的接入方式，但为了保持良好的连线速度，建议用宽带的接入方式进行游戏。PS2用的键盘、鼠标倒不是一定要有，如果想在游戏中流畅得和别人交流，最好还是准备一个USB键盘，否则软键盘输入很累。

先将硬盘安装到PS2上，外置的硬盘需要用适配卡连接到PS2，内置的直接插到后面的扩展槽里面就行了。安完硬盘以后注意一下

PS2所用电源的功率。外置型的硬盘是独立的110V电源,要配备适当的变压器。内置的要看PS2电源的功率是否够50W,如果功率不足的话,很有可能烧掉PS2!安装完硬盘后开始正式安装上网软件:第一步,放入BB UNIT所附带的NAVIGATOR软件的DISK1,按PS2的提示要求进行硬盘格式化后会提示换盘,放入NAVIGATOR DISK2安装BB NAVIGATOR软件,完成后PS2自动关机。安装硬盘后的启动也许会比以前慢一些,不过这是正常的。启动后NAVIGATOR会设定上网设置,如果你是ADSL就打开你的ADSL MODEN选PPPOE选项,接着一切默认再输入你的上网用户名密码就行了。用局域网上网呢就选取ETHERNET选项,自已设定IP地址,网关,DNS等参数。设定好后,PS2会存储设定并连接互联网。成功后NAVIGATOR会提示软件升级,选择确定NAVIGATOR在线升级。升级完成后重启PS2,这时就会有和以前不一样的开机画面。硬盘已经安装完毕可以尝试一下支持硬盘的游戏,读盘速度的确会快许多。

安装FFXI首先要装POL(PLAY ON LINE)软件。保持上网状态,放入POL盘会看到漂亮的LOGO。按任意键进入,PS2会开始往硬盘上安装POL,欢迎信息后系统会要求输入POL的CD-KEY,CD-KEY在FFXI说明书中夹着的卡片上,卡片上的四个CD-KEY分别对应POL、FFXI、TETRA MASTER和雀凤楼。输入后安装完毕会出现三个网络接续环境的选项,选取第三项。类似电脑上的拨号设置,你要为这个设置取一个好记的名字。然后是接续方式,如果是ADSL就选择第二项PPPOE,如果是局域网就选第三项ETHERNET。选定后进入具体设定的画面(画面会根据不同的接入方式有所变化)。ADSL方式第一项要输入用户名及密码,第二项输入DNS地址,这个选择自动取得就可以,剩下三个选项一切默认就可以,最后选择设定终了并存储设置。ETHERNET方式第一项的第一个空栏是设定PS2的DNS地址,第二个空栏不填或选自动取得,第二项设定PS2的IP地址和网关,这也可以选自动取得。如果IP是固定的,在第一栏和第二栏中填上了IP和DNS就行。同ADSL模式一样后几个选项用默认值,选择设定终了存储设置。

设定完毕就可以正式联网了。画面左边的选项用于更改上网设置,在第一个选项中选定以前设定的上网链接开始连接网络,如果设置正确的话会提示联网成功。第一次联网时POL系统会提示在线升级,这是因为SQUARE在5月16日之后已经多次升级了POL的服务器。在线升级完毕后POL会要求重启PS2,重新联网进入POL开始入会手续。入会步骤简介之后依次输入POL的CD-KEY、姓名(平、片假名两种)、生日、通信地址、邮编、电话,当然这些都要求是日本合法的地址信息,因为SQUARE会向每个会员发确认信,如果该信被退回有可能被SQUARE删掉ID。为了保险起见,如果在日本有亲戚朋友的话还是用他们的好。但这也不是绝对的,不是填写SQUARE本部地址的目前还没有听说谁被删掉。听说在香港的游戏店里买FFXI的时候会提供这种注册服务,内地嘛就……残念了。最后要选择支付方式,这是玩FFXI及其它两个游戏所准备的。支付方式共有四种,对我们内地玩家有用的是前两种:国际信用卡和WEB MONEY。如果你有国际信用卡的话就选择第一项,如果你要使用WEB MONEY就选第二项。下一个画面会确认刚才所选定的所有内容,选择决定后POL会给出四行信息。这非常重要,相当于玩家在POL上的身份证。它们分别是POL上的用户ID以及密码,邮箱及密码。最好记在一个可靠的地方,在FFXI的手册里面也提供了这种地方。

在启动POL之后先不用拨号,选择左边的第四个选项INSTALL来安装FFXI。放入FFXI的光盘后,FF的标题下会有三个选项:"INSTALL"、"OPENING MOVIE"和"OPTION",其中"OPTION"是设定立体声或5.1声道环绕的。看完气势恢宏的CG之后自动进入安装,背景画面是一个象征FF世界的巨大的水晶在屏幕中央旋转,一些游戏中的截图会不时的出现,右边则是FFXI制作人员的名单。安装完成后就可以连接到POL上了,选择POL的第三项GAME,再选择FFXI进入。这时还不能直接游戏,要先购买FFXI的用户ID,选择左边菜单的最后一项。提示之后系统会要你输入POL的ID和密码(就是前面需要记住的四行信息中的前两行),然后会根据你在安装POL时选择的支付方式出现不同输入框。如果是国际信用卡那就和普通网上购物没什么区别,输入卡号及密码就行了。如果是WEB MONEY,输入WEB MONEY卡的密码就可以了。不过有国际信用卡的玩家不会很多,常用的还是WEB MONEY。WEB MONEY的购买有两种途径,一种也就是国际信用卡在网上购买,网址是www.webmoney.ne.jp,或者通过国际信用卡在日本的软件连销店购买,另一种就是托朋友在日本购买喽。目前WEB MONEY有2000日元和5000日元两种面值的。在购买完ID后,就可以正式进入FFXI的世界了。

注:PS2记忆卡要有1.8M的空余容量,这是安装所必需的;该记忆卡中的启动程序类似电脑里的启动盘注意不要丢掉。

by FFXI达人 Alucard

赏金猎人区

答LV11流浪剑士伍文斌问:在"北欧战神传"的奉龙殿,请按照皇帝—战车—命运的车轮—倒吊男—死神—塔—世界—愚者的顺序进入那八扇门,左边的门就会打开。

"幻想水浒传2"的忍者之里隐藏在バナの村与グレッグミンスター城之间的森林中。要点是前进途中(从村中去往城里)在一次画面切换后,主角不是面向右而是面向屏幕下方,就在这里按住"下"在下边的树林中仔细寻找,忍者之里已经在向你招手了!

——刘丹(LV12流浪剑士·EXP65·00622A)

公会议院

今次掌权的还是势力强大的魔族,但人族的实力也正在快速增长中,有望在近期压倒魔族。本月所有魔族EXP上升。

公会水站

关于"仕返"名字的由来:那是在好几年前(时间已不可考),和朋友们玩SS上的"人生LIFE"时,将他们的智力,体力几乎全部通过"仕返"归为己有。当GAME OVER时,他们一个个都成了超·老年智障外加体调不良者(闷笑ing)。但从此以后就再也没玩过这个游戏了,他们一来我家就拣我最苦手的格斗游戏打...(泣)

——仕返(lv11黑乎乎的骷髅·EXP52·00800A)

TAKO:好阴险的人……早知道不惹你了:)决不要跟你一起玩"人生LIFE",来打街霸方块吧。

致魔导公会:虽然人族不如魔族势力大,但最后胜利的一定是人族,因为正义是永远会战胜邪恶的!

——韩叙(lv13流浪剑士·EXP72·00453A)

TAKO:正义的热血汉,机战里的超级系,请努力加油吧!不过在动漫和游戏里,一般最邪恶的都是人类……

有一款RPG,男主角永远叫龙,女主角永远叫妮娜,对,就是"龙战士",我最喜欢的RPG。系列的第一作发售于93年,但真正感受到其魅力还是在2001年GBA版"龙战士"发卖之后。游戏中最让我感动的是阿龙与姐姐之间真挚浓厚的亲情,当阿龙最后不得不亲手将为了救自己而被邪魔抓走并受到控制的姐姐杀死时,那种悲怆的感觉真是发挥到了极点。在ENDING时看着朋友们一一离去也令人黯然神伤。在CG充斥画面的今天,这样的一款掌机游戏能带给我如此的感动,这再次证明了游戏最重要的不是画面,而是一些更内在的东西,对CAPCOM致礼!

——金鑫(lv22佣兵·EXP182·00256A)

TAKO:是啊,游戏所带给我们的感动将成为我们以后永远的,美好的回忆,哪怕带着丝丝的忧伤。

我最喜欢的RPG是PS上的"幻想传说"。首先这是我不借助攻略打穿的第一个RPG,其次我喜欢她的主题曲,还有游戏中丰富的剧情。最让我感动的是主角帮助蔬菜店店主的女儿南希和输出公会大少爷爱尔文终成佳偶的一段分支情节,充分让人感受到助人为乐的乐趣,尤其在未来见到他俩的后代时,一种莫名的感动油然而生。

-胡晓东(lv8史莱姆·EXP36·00833A)

TAKO:游戏世界里的活雷锋……



冒险领域

观潮有语(推荐区)

《古墓丽影》

厂商:UBI SOFT　　机种:GBA

发售日期:冬季　　价格:未定

UBI SOFT自从在E3上取得《古墓丽影》的开发权后,马上迫不及待的开始实施开发,并宣布在GBA上推出《古墓丽影》的新作。近期有开发中的游戏画面公布,虽然改变了在PS和PS2的尾追视角,但游戏画面却非常漂亮。本作的解谜性和丰富多变的机关都将延续《古墓丽影》系列的特点,劳拉的小小冒险又要展开,相信本作具有相当游戏性,GBA玩家们又可以去体验《古墓》系列的魅力了。

游戏期待:7.5分

《AIR》

厂商:NEC　　机种:PS2

发售日期:8月8日　　价格:7200日元

一个操纵木偶表演的少年独自在各地旅行。表演时不用任何线与木偶相连,少年便可将木偶操纵自如。这个具有神奇"力量"的少年叫国崎住人,为了完成母亲临终前的遗命,他周游各地寻找"在天空拥有双翼的少女"。这遗命也是千年的约定,当少年确认找到她时,他心灵中的冒险才刚刚开始……

游戏分为DREAM编和SUMMER编两部分。其中SUMMER编叙述了千年前的平安时代,云游各地的法术师国崎住人为了完成祖先的约定,也在寻找"在天空拥有双翼的少女"。一天,他遇到了背上留有羽根的"翼人"族少女神奈……

SUMMER编有着强烈的平安古风,会让玩家有着新鲜的感受。此外,本作的声优阵容也很强,绿川光、井上喜久子、川上友子等名家登场……所以,这款游戏还是值得一玩的。

本作与NEC推出的其它恋爱AVG有所不同,游戏中设有两个互有关联又各自独立的故事。而且一个故事发生在现代,另一个却发生在古代。玩起来的感觉真是很特别啊,即浪漫又伤感,恋爱游戏迷们可一定要试试看啊!——金带刀(大魔神·管理·00030V)

游戏评价:7.5分

玩友心得(研究区)

《莎木》万花筒(机种DC)

制作初期

1、原定为VR战士中的结城晶为主角的故事。名字为《晶の章(The Legend of AKIRA)》

2、后来改名为《玄风记》,最后从200以上个提案中,确定了《莎木》这个标题。

3、主角"凉"这个名字从很早以前就已经定下了,但是定下姓却花了很长时间,其间提案中也有称其姓为"神崎"的。

4、这游戏是在SS推出前就有提案了,游戏开发也是在SS上进行的。

游戏第一章 横须贺

1、角色陈贵章这名字来自于"ちきしょう"(别问我这是什么,我也不知道……)

2、初期设定时,贵章只是陈大人的养子而已。

3、原本ドブ板商业街没有"スロツトハウス"(好像是那种投币的游戏机,奖品是人偶之类的那个。解释错了别打我……),只有游戏中心才有。

4、之后改成了游戏中心中专门的地下"スロツト店",最后成了一个独立的店。

5、凉原本可以骑自行车。而铃木也在游戏发售数月前提到过这一点。结果在游戏发售前取消了这一设定。

6、在体验版中,"What's シエンムー 湯川元専務を探せ"(What's找出莎木的湯川元専務)中,原崎望的声音不同。

7、在体验版中,高野和泉已经登场。

8、高野和泉原本是第一章的女主角候补(看到了么看到了么?望啊…………)。

US版第一章

1、语音是英语,但字幕可以在英、日文间切换。

2、自动贩卖机中的可乐也有所不同。与莎木2的可乐相同。

3、load时间大幅度缩短。

4、在见到了小猫后,有原崎望的台词"?#123;ちゃんには優しいのね"的画面。

5、アルファ贸易事出来以后,Mark所在的第三仓库那里的画面日版与US版不同。

莎木2

1、在海船"玄风丸"中,原本有从チャイ的手下那里救出小梅的剧情,也因此制作了船内的设置。

2、刃是蒙古的马族出身,背上制作了刺青。

3、刃腰间的匕首是原本为了……削茶树用的?都是蒙古的习惯。

4、刃脖子下的用狼的牙做的项链,是不知谁送给他的礼物。

5、汪仔原本设定是餐馆BOSS的儿子。

6、尤安原本的发型与现在的不同,更加"ニューハーフ"…………

7、艾琳原本是会经常出现的角色。

8、原本有汪仔向凉推荐油条的场面。

9、莎木2是2-6章的内容

10、采用了新技术,2中所有的对话的容量也得到了削减。

11、与小芳梅相关的事件并非铃木指挥做的。

——ctcbv

答疑解难(交流区)

问:PS2的《绝体绝命都市》,我用2小时30分就通关了,但给我的评价是RANK C,这是为什么?还有ENDING3和ENDING4怎么出现?——北京 飞鸟

答:如果想达到RANK S,必须完成以下条件:

•2小时内完成游戏;

•不能CONTINUE;

•只装备最初的"非常持出袋",直到完成整个游戏;

•以4种结局中的任何一种结局完成游戏。

发生ENDING3的条件如下:

1、必须发生条件:

•必须饮用大量由水樽(ペツトボトル)盛载的"真水";

•于"かがみ海滨公园周边桥上"选择"励ます";

•于"オフイス街"把雨伞交给相泽真理;

•选择与相泽真理同行一起到她的家中;

•与真理二人在营火前取暖选"气にしなくていいよ",然后在对话时选"仆も名前で呼んでくれる?"

•于"嵩原建设"中得到"家族の写真",然后在"さつき公园"谈此事,或到报都新闻与相泽谈话;

•在"メイ·スタヅアム"中选择与相泽真理同行;

•在"首都岛管理セソター"中新崎听过主角的录音带后,与真理对话选"ごめん"。

2、禁止发生条件:

•饮用了海水、泥水;

•到空港岛联络桥下巴士残骸门前,如未取得"バール",出现分歧选"手分けしでバールを探した";

•真理的小狗逃离时,主角不上前追踪。

发生ENDING4的条件如下:

1、必须发生条件:

•必须饮用大量由水樽(ペツトボトル)盛载的"真水"(非常重要,所喝水量比ENDING3的更多);

•选前往游乐场,让主角认识比嘉夏海;

•在承认调查过衣柜后选"ごめん、见ちやつた";

•接着与夏海对话时选"仆も名前で呼んでくれる?";

•在夏海居所附近选"弟は无事だ"作鼓励;

•在"メイ·スタヅアム"中选与比嘉夏海同行;

•当夏海与弟弟再会后,与夏海和弟弟对话。

2、禁止发生条件:

•饮用海水、泥水。

——梦冒险(LV14冒犯者·95EXP·00713E)

玩友论坛(讨论区)

论AVG

AVG,冒险类游戏,现已经成为A·AVG的代称了,提起AVG,大家一定会想起《生化》。就是《生化》惹的,在98年后各种模仿《生化》的作品层出不穷,在此之前可以说每部AVG游戏都是不错的,但是在《生化》大潮以后,AVG也有了不少垃圾游戏(我本不想用垃圾游戏这个词,但实在找不出别的词了)。AVG可以使我们提升胆量,增大勇气,而且有良好操作的AVG,还可以让我感受到游戏中的人物的感受,每当我玩A·AVG时,母亲也会探头过来看一看的,因为她说,那很像是电影。

——曼哈顿狂舞者(LV7冒失者·35EXP·00801E)

夸张的吉儿

吉儿可谓《生化》玩家的老朋友了,1、3代的主角,我说她夸张是有原因的,大概这是个"历史遗留问题"我不得不说。生化3中吉儿完成警局2楼的任务从楼梯下来,追踪者会破窗而入,吉儿马上进入了办公室(就是生化2中里昂开始见到受伤警官的那个屋子),吉儿拼命向通往大厅的门跑去,追踪者会

聪明的举起火箭筒“铛”的一声，击中吉儿的后背，那吉儿竟然没有死去（任何难度都没事），而在生化 3 钟楼任务完成后，追踪者用火箭筒轰下一架救援直升机来。综上，不难看出吉儿的强壮度大于直升机。

——史鑫（LV10 冒犯者•EXP55•00541E）

生化公馆（冒险领域分俱乐部）

主持人公告——晴星

从 1996 年开始，《生化危机》已经伴随着我们度过了 6 年多的时光。在这六年中，您是否也曾为之感动为之震撼过呢？这里就是专为生化迷开辟出来的一块领域，不限文体不限内容，只要是关于生化的，本人照单全收并择优刊登，那么……请用稿件来砸我吧。

Email 地址：lightlucifer@163.com，书信请寄往编辑部“生化公馆”分俱乐部。

主持人发言——晴星

威斯克也将在《生化 ZERO》中登场！CAPCOM 在 9 月 13 日公布的这个消息确实颇为振奋人心，相信广大读者中这位酷哥的 FANS 应该也不在少数吧。而令我颇感吃惊的是另一个人物的出现——威廉汉姆•巴肯，CAPCOM 这次将他设计的太帅了一点吧。比较一下他在 2 代中的造型……这分明就是两个人啊。回想起不久前瑞贝卡的原型是滨崎步的传闻，再回想起更久以前迪卡普里奥版的史蒂夫，看来 CAPCOM 好象是要将生化系列引为偶像剧。不过……这样也不错哦：）

吉尔可谓生化危机的老朋友了，1、3 代的主角。我说她夸张是有原因的……大概这是个“历史遗留问题”我不得不说。生 3 中吉尔完成警局 2 楼的任务从楼梯下来。追踪者会破窗而入……吉尔马上进入了办公室（就是生 2 中里昂开始见到受伤警官的那个屋）。吉尔拚命向通往大厅的门跑去，追踪者会聪明地举起火箭筒……“当”的一声，正中吉尔的后背，那吉尔竟然没有死去（适于任何难度），而在生 3 钟楼任务完成后，追踪者一火箭筒竟轰下一架救援直升机来，综上所述，不难看出吉尔强壮程度大于铁皮飞机。

生化危机症候群

你玩了太多次生化危机，当你出现下列症状……

1、分别给身边的人取名为吉儿，克莱尔，里昂，卡洛斯，克里斯……自己的 ID 则为 biohazard……

2、你在服装店里寻找那件传说中的夹克……

3、在外衣上醒目地印着“R•P•D”的字样，并且在衣袖上缝上“STARS”的警徽……

4、特别去整形外科询问在胳膊上植入一颗能随意转动的眼珠需要花多少钱……

5、在 COSPLAY 里，即使预算不足也要扮生化里的人物，于是你只好把牛仔裤咬破，在上衣上涂上红墨水扮丧尸……

6、你让你的女朋友留克莱尔那样的马尾……

7、你让你的男朋友梳里昂那样的发型……

8、你不再称雨伞为雨伞，而称其为“umbrella”

9、不时说出一些不着边际的英文，比如“Them are come in,fire! fire! stay to together……”或者故作沙哑地说“stars……”

10、在考试结束后，你想方设法让留着马尾的女同学说出：“It is all over……”这样你就可以接着说：“No,it is just a beginning……”

12、你邮购了一把蓝波刀，并把刀别在肩上……

13、你被治安拘留，因为你把水族馆里的鲨鱼池的水放光了，并企图用廉价的邮购匕首刺伤鲨鱼……

14、你被公园的管理人员请到了保卫科，因为你把喷水池的水放干后在池底寻找什么……

15、生化的漫画是你唯一买过的港版漫画……

16、你的第一份漫画作品是生化的同人……

17、你有把这间房间的钥匙放在另一间房间，再把另一间房的钥匙放在其他房间的习惯……

18、你有把物品拆成几部分存放，要用时再找来组合的习惯，并且在组合时有一种莫名的快感……

19、你有把一个建筑内所有的地方走遍，把所有的房门打开的执念……

20、你有疯狂收集各种枪械（模型）的习惯，看见好枪就双眼放光……

21、你认为火箭筒的火力还比不上左轮……

22、你和朋友一起看徐克的电影时总说：“这样打下去，子弹肯定不够，一定是选的 EASY……”

23、你认为不知道“biohazard”大名的人不是真正的游戏迷……

24、你的收藏夹里所有的地址都是 biohazard 的主题网站……

25、你的网络搜索器里所有的 biohazard 主题网站的地址都成了浏览后的紫色……

26、面对 70 元的生化人物手办你眉毛也不皱一下就买下了，而妹妹想买谢 X 锋的磁带时却告诉她花 10 元钱买磁带太不划算了，何况还是谢 X 锋的……

27、你看到这里还不厌烦……

28、你买来一份美国地图，企图在上面寻找 RACCOON CITY 的所在位置……

29、你准备给五角大楼写信，对核弹能否完全消灭 T、G 病毒提出怀疑，并要求尽快研究对策……

30、在五角大楼对你不予理睬后你给联合国写信抗议美国违反国际公约使用核弹……

31、去美国旅游，特地抽了一天时间逛下水道。因为你认为下水道必定和一个巨大的地下工厂相连，并且试图去证明这一点……

32、你认为在本市里一定有一个地下生化工厂，其支配者就是本市最大的化工厂，公安局局长必定是同谋……

33、你总是有路不走而去钻管道或下水道……

34、你听见怪声或看见异动就下意识地做抬手动作……

35、你开始选修生物和化学了……

36、你认为接近煤气罐需要很大的勇气，因为里面随时可能蹦出一个可怕的生化怪人……

37、你开始讨厌狗，喜欢起乌鸦来，因为你觉得和狗比起来，乌鸦已经算是和蔼的动物了……

38、你不管自己吸不吸烟，总是随身携带着一个老式打火机……

39、你从外婆那里要来了一口老旧的的木箱，并且向朋友们炫耀……

40、你把从外面捡到的各种物品，如电线，钥匙，磁卡和一些不知名的零件都放在这口木箱里……

41、你在家里种植各种小盆植物……

42、你总把房间的灯光调得很暗……

43、你往门缝和锁上面喷水，以便开门时可以发出缓慢而沉重的“叽噶——”声……

44、你被教训了一顿，因为你用木板把窗户封住了……

45、你已经有了打印机了，还特别去买一个老式的色带式打字机……

46、除非中毒，否则你只吃红色和绿色的药丸，并且喜欢把两种合在一起吃，据说可以增加疗效……

47、你很喜欢喝娃哈哈 AD 钙奶……

48、你认为宿舍里遍地的垃圾只要出去关门后再开门进来就会没有了……

49、在身上弄三道伤口，并告诉同学这是和猎食者搏斗时造成的……

50、你不敢接近你同学了，因为他告诉你他这两天总是感到发冷，恶心……你认为他已经被感染了，需要人道毁灭……

51、当同学告诉你奥运射击记录时你不屑一顾地告诉他：自己即使在看不见目标的情况下也可以枪枪命中目标……

52、当同学向你询问豆腐怎么买时你告诉他：三小时内用面值最小的去买，不得用大钞，路上不休息或少休息，不吃或少吃东西，评价是 S 级才行……

53、你觉得这篇文章简直就是针对你写的……

——疾风

生化危机搞笑篇

吉尔：生化 3 中的头号靓女

但是由于穿着过于性感，经常会被丧尸和追击者搔扰。换衣服后还是被丧尸追，因为吉尔身材太好了，穿啥都漂亮。由于经常受丧尸搔扰，吉尔不得不用武力来保护自己。但满城的丧尸想美眉都想疯了。正所谓：丧尸自有后来人，一批一批亲美眉。所以吉尔不得不想办法逃离这个满是色情狂的莱肯市。

口号：“不穿透的，只穿露的~！”“好身材不给丧尸看~！”

丧尸：色情狂的代名词

看见漂亮美眉就亲，吉尔因此受了不少罪。有的丧尸有同性恋倾向，连男的也亲，卡罗斯就是受害者之一。还有些丧尸有亲大腿的僻好，经常趴在地上，偷袭吉尔大腿。更有甚者，将吉尔按倒了亲，虽然是少数，但可见丧尸的影响有多坏。美国政府为了下一代健康成长，决定发射原子弹，消灭这些色情狂。所以才会发生了著名的生化危机事件。值得表扬的是丧尸之间不亲（因为它们也知道恶心）。

口号：“丧尸过街，人人喊打~！”“消灭丧尸，人人有责~！”

追击者：生化中的情圣

对吉尔一见钟情，即使被吉尔打的不成人形，仍无怨无悔，一直追到最后。曾在电站上演英雄救美的一幕，有时看见吉尔被咬，它也会冲上去一拳把那个丧尸的头打爆。为了救吉尔，它不惜杀害自己的丧尸同胞，对它来说吉尔就是一切。但是因为有些虐待狂倾向再加上相貌丑陋，因此，到最后也没得到吉尔的芳心。它绝对是一个用情专一的好男人，又高又壮，长的丑点怕啥，吉尔真没眼光。

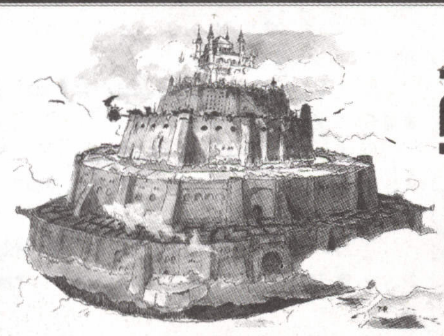
口号：“向追击者学习，一生只爱一个人~！”

卡罗斯：小白脸子……

就是手段比丧尸高明点，懂得心急吃不了热豆腐，其实也没安好心。不是造谣啊~你没看见，吉尔中毒晕倒时，卡罗斯趁机吃吉尔的豆腐么~？又是搂又是亲（虽然没看太清，但从动作上看的出来），影响比丧尸还坏~！可怜的吉尔美眉最后落入了小白脸的手中，还和他一起看夕阳。真希望克瑞斯来和这个小白脸算算帐。（拍了拍追击者的肩膀：“你可不要去哦，他们有火箭筒……”追击者握紧了拳头，流下了悲愤的眼泪，心想：要不是我的炮弹用没了……）

口号：“干死白脸，抢回美眉。”“STARS……哇……”（这是追击者喊的，要不是我拦着，它就去和卡罗斯拼命了）

——冒险之神



花之都市

主持人\AKIRA

◎随便说说 ○同意 ⊙中立 ●反对 #愤怒 ☆真开心 ★太郁闷了 △这比珍珠还真 ▲一定是骗人的 □我相信了 ■我上当了 ◇真惊人 ◆真无聊 @和我联系 ※开什么玩笑 §真的假的

青冥广场

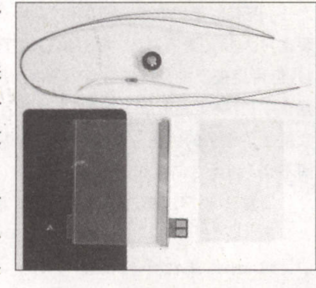
花之都的中心广场。是约会、聊天、发牢骚、散布无责任流言的最佳场所，更是一个适合玩家自我表演的大舞台。

@邓新昊(tprnsm) OICQ:13931968 留言:想手指抽筋的尽管来找我。

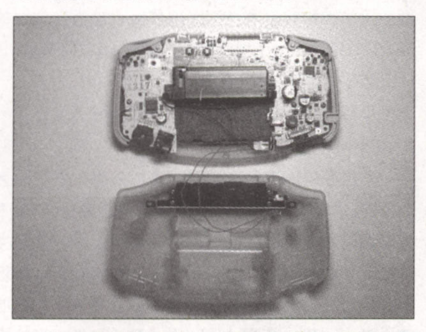
@张超(David) 天津市红桥区红旗路湘潭道湘潭东里39门104-105 留言:玩游戏的人都是性情中人,我们要学会宽容,不必在意派系之争。我们需要的,是游戏带给我们的快乐。

△狼终于来了----GBA荧光版现场改机实录

下午收到的香港发来的"荧光"改机套件:一块发光板、电线、保护膜、亮度开关……还有一本DIY英文说明书。



改机时间大于1小时(因为头一次),需GBA做大手术,拆拆拆(但并非向PS2那样焊2X根线)!卸下液晶屏后,把发光板搁置最前,接线,等……需要对GBA外壳稍做改动,在R1键后面一点打两个洞,加装"亮度调节开关"(由此可见它的亮度是非常高的,需要调节的说)。



OK,完工后装好GBA,试机!关闭店中所有光源(当时是PM:19:00),一片漆黑,打开GBA,我考!那个叫亮!!可以做手电了!效果是非常出色的,被窝精品就这样诞生了!(鼓掌)

和手机的发光二级管不同,这是整一块发光板,所以亮度绝对OK!目前是上海首家有这个东东,价格很贵,改机要4XX元!很吓人吧!说明书上称改机后



普通电池可以维持游戏加荧光共8小时，应该还是不错的,并非电老虎。

--胖AA&Hoba(GUEST)

碎羽岛

悬浮在都城上空，按五芒星路线缓缓飞行的空中花园。花间林隙散布着许多工艺作坊和艺术馆,展出各种精美手办、周边饰品和其它非常道具。

☆ .hack的角色以手办形态华丽登场!



".hack" 不管在动画还是游戏方面都大受好评。现在,忠实再现其中的人物形象,BANDAI公司推出了该作品的HGIF版系列手办。今次的 "HGIF系列.hack"售价为每个200元,包括作品中的4名人气角色(卡伊多,艾鲁库,黑玫瑰,卡鲁蒂尼),各高10cm左右,表情动作都极其传神,服饰及色彩也完全忠实于原作,是fans绝不可错过的珍品!

大家注意到了吗?没注意到吗?那我来提醒一下,请看图中的卡鲁蒂尼。然后,再请大家拿出8月号的电电,翻到P33,视线向左列移到……呵呵呵,这个就叫慧眼识英雄,这个就叫英雄所见略同(AKIRA:又在这里乱用成语了-_-#)啊!

一笑喘の惊寂

◇渣古眼中的绚烂世界!!

即使你不是NEW TYPE,即使你没机会考取MS驾照,即使今年才是AD2002年,距离预言中的UC纪元还早得没边,你仍然有机会看到传说之巨人ZAKUⅡ眼中的世界一透过BANDAI公司新发卖的 "デジタルモノアイMS-06ZAKUⅡ"。



这是一款依照MS-06ZAKUⅡ(量产型)的头部形状制造的数码相机，有效像素30万，输出像素数640x480pixel,内藏8MB SDRAM(不对应外部记忆体),可以保存JPGE格式的静画(高画质19张、标准画质78张)和AVI动画,拥有white balance自动功能,摄影范围0.4~2m,而且它还可以和1/60的PG版MS-06ZAKUⅡ模型的头部互换,SO COOL啊!!



一垂涎の惊寂

☆◇XENOSAGA周边狂潮!!!

1:两面印刷的抱枕枕套



在两面都印有大幅的美丽图案,令所有fans垂涎的逸品(tako口水泛滥中:モモ呀~~~)。枕套采用纯棉素材,通气性良好,手感一流,就算没有合适的枕芯,放进2、3个普通大小的枕芯也不会有不舒适的感觉。正在流着口水的你,难道不想抱着只属于自己的モモ睡午觉吗?(规格:纯棉素材 120cm*40cm 4色印刷)

2:附带吉祥物的手机颈带

"随时随地都要伴随着 XENOSAGA!"如果你是如此狂热的 fans,那么这款产品将是你的首选。附送的吉祥物包括索巴鲁和可爱的 3 色うーくん两种造型,可依喜好替换。带上附有 XENO 标志的颈带,定可令你的手机增色不少!

规格:带子部分 —— 黑色颈带

黑白印刷绸制标志

环扣 + 手机链 + 吉祥物挂钩

吉祥物部分 —— 模铸制作

蚀刻加工

索巴鲁 + うーくん两款附送



3:让人怦然心动的大幅画像版原创床单

满足所有 XENOSAGA 的 fans 魂的超级宝物登场!印有等身大的モモ或游戏海报的原创床单不仅有着极高的鉴赏价值,更可以作为大幅布海报挂在墙上。如此华丽的床单再配上モモ的抱枕,让你的卧室炫到不行!(规格:纯棉素材 138cm*240cm 4 色印刷)

三件成套 12300 日元、全部集齐 17800 日元!好贵啊……TAKO 我那个、那个抱着那个抱枕的话,都不 aaaaa 想要下床了,好香好软好卡哇依(陷入妄想状态中,惊寂一刀劈下:接着说,别忘记推荐度啊!)……对了,那个 GL 的床单也是超让人心动的东西,小心鼻血不要洒在上面。推荐度嘛,惊寂你过来抱着我的头,对,就是这样了!推荐度是 —— 八脚朝天!!!

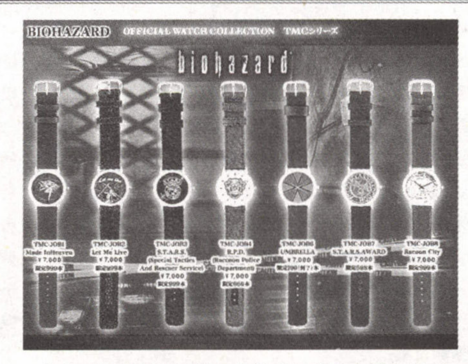
—— 逆转のTAKO

5☆ BIOLHAZARD 精品周边展!第一弹 —— 生命の腕时计!!

唉呀呀,惊寂我被打败了……原本打算继续上月的 Pia3 时装展,但 AKIRA 城主高超的帽子戏法在神州一片加强精神文明建设迎接 16 大的助威声中威力 UP,风雷电三连招轰来,当场就让我应了自家名头前的血涂之号……五体投地,降服!

既然以"妙"示人暂不可为,那就来一场符合男儿气概的恐怖展览吧。且说 AD1998 年,有一群勇敢的人民保姆踏入了美国浣熊市郊的一片丛林,在血腥弥漫的黑暗中,只见他们的手上和腕间闪烁着无慈悲的冰冷光芒……

编号 TMC-JOB■的生化系列限定手表,类型多种多样,涵盖了生化系列中的几个重要单位,生产数量从 100 只 -999 只都有,定价却统一为 7000 日元。看起来是不是很精美?价格也让你动心吧?可你知道它们为什么会被安排第一批亮相呢?理由只有一个 —— 红酒虽美,却是必须放在主菜之前上席的!



(左 1)JOB-1 是克里斯 · 莱德菲尔德的专用仕样,表盘的图案是在美国空军飞行员之间流行的,被称为"机首艺术"的图案,经常被喷涂于飞机的机首。表带采用茶色的皮革,与克里斯的服饰十分相配。

(左 2)具有欧式风格的 JOB-2 是配合克莱尔 · 莱德菲尔德的红色皮马甲所设计的图案,与克里斯一样使用的是机首艺术画。表带是与"CODE:维罗尼卡"中服饰相配的颜色,内侧使用重视触感的材料制作,深红色。

(左 3)一直是系列中的主人公 S.T.A.R.S. 的专用表 JOB-3,表带外侧为黑色,内侧为蓝色。表盘的颜色也不是青色底色,而是使用黑色作为底色,突出特殊部队的意识。

(正中)S.T.A.R.S. 是浣熊市市警的特殊部队,R.P.D. 则是浣熊市市警的简称。这款 TMC-JOB4 是浣熊市警察的装备,上面印有 R.P.D. 的标志。

(右 3)UMBRELLA,表面上是大型制药会社,其实质却是贩卖武器及生体兵器的庞大邪恶组织。这款使用 UMBRELLA 公司标志作为表盘图案的手表,其文字盘可以作为镜面使用。

(左 2)本款手表的特色是使用了"东京マルイ"先生所生产的空气枪"武士之刃"的剪辑浮雕为模型制作的。

(左 1)以浣熊市的地图为模型所设计出的图案,在如此广阔的市街中,迷路的人会有很多吧。只要有了这款手表,再路痴的人也不会走丢了。

主菜来罗!编号 GSXO XX 系列的主角系列表,从制作工艺上看,堪称限定版中的限定版,价格当然也有云泥之别。其中属于蕾贝卡小姐的那款,曾在 8 月号中做过推荐,但当时资料不足,所以这一次特别向大家重新介绍:)

阿尔巴德 · 威思卡式样 限定 502 只 59,000 日元



阿尔巴德 · 威思卡不仅是 S.T.A.R.S. 的队长,同时也是专攻生物工学的原陆军技术将校。他所佩戴的手表是经过国际标准化机构(ISO)检查合格,可以经受 200 米水压的正牌斯沃奇潜水表。

手表的动力装置是 AUTOGENA。所谓 AUTOGENA 就是利用地球的重力,将佩带者手腕的动作变为电力储存起来。作为"自我完结能量系统",AUTOGENA 并不需要从外部进行电池的补给,还同时兼具了自动性(机械式)与高精度高稳定性每月误差不超过 15 秒(石英式)的优点。另外,表盘采用蓄光式涂料,不分昼夜都可提供最高的可视性。其他还有 60 高斯的耐磁性,逆回转防止显示屏等装备,黑色的表面可以防止光线反射,适合进行潜伏作战。

吉尔 · 芭兰坦茵式样 限定 600 只 45,000 日元



吉尔 · 芭兰坦茵,S.T.A.R.S. 队中的爆弹处理及爆破专家。她所配备的手表是日本特殊部队 SAT 所使用的最新型号。防水规格 20 气压,机芯为自动式机械机芯。为了能经受外界的强力冲击,表壳使用宽 39mm,厚 17mm 的钢制外壳,表盘蓝色。表面采用硬化蓝宝石,除了钻石以外没有任何物质能对其造成伤害。这款手表佩带简单,手表与手腕的接合部分采用可伸缩式橡胶,被称为"暧昧的接合",不管是手腕的活动还是肌肉的收缩都不会对手表造成影响,表带也不会令手腕有拘束感,最大限度地实现动作性及易佩带性。

哈瑞 · 巴顿式样 限定 600 只 48,000 日元



在 S.T.A.R.S. 队中,克里斯与哈瑞的任务是保卫部队的安全,因此他佩带的是重视可视性,而且非常结实的大号 SAT 专用表,表壳比吉尔的宽出 4mm,有 43mm,厚度相同。表盘颜色为黑色,其他性能与吉尔的完全相同,包括那"暧昧的接合"。

蕾贝卡 · 琴巴斯式样 限定 300 只 25,000 日元

蕾贝卡 · 琴巴斯是由于化学方面的丰富知识而成为队中的医护员。因此她的手表配备有脉冲计量器,可以用数到 15 次脉搏的刻度的位置来确认 1 分之内的心跳数。另外配上附加配件后还可挂在上衣口袋上。表盘以红色十字为中心,从刻度盘的式样等方面都可反映出她是队中医护员的印象。(图见 8 月花都)

嗯哈,生化精品周边的首场展览就到这里结束了!本来按道理说主菜之后应该还有甜点的,但左挤右推怎么也挪不出地方了,只好请大家留着胃口等下一餐再吃回来吧!11 月再见 ^o^

—— 血涂の惊寂

(P.S:另外请大家帮一个忙,合掌齐眉,向正在和平片假名搏斗的 TAKO 说谢谢!这次多亏他的帮忙,要不然这么一大堆日文素材,全让惊寂我来料理的话,嘿嘿,恐怕大家只有等到初谐时分才看得到这次大展了:)

小白宫

座落在中心广场边缘，花之都市的议院。是关心GAME时事的公民阐述自己见解和就GAME热点举办讨论大会的场所，并设有发布晋级公告和重要政策的广播电台。

晋级公告：本期收到来自冒险领域的戎治MM（00328E♀）援助投稿，确定了四个小栏目的标题，戎治MM也凭此稿一气摘下4X30=120EXP的赏格，可惜的是因为她并非花都公民，所以无法享受EXPX1.5倍的优待……即便如此，戎治MM也因此得脱“冒失者”身份，晋升为LV19的“冒犯者”，真是可喜可贺！

话说回来，我花都治下的公民、尤其是大老爷们都在干什么？这样的大赏居然让外乡MM给领走，难道真的是在野生活太逍遥，不想脱离放浪者身分了？再给诸位一个机会，你们所看到的小标题在今后三个月内仍然是试用身份，如果有更好的命题，随时可以取代……当然，为了公平，新标题也同样面临90天试用期的考核，大家就多多顽张吧！

最后说一句，即便标题被取代，原标题提名者的经验值也不会被取消，这下大家不会有顾虑了吧；）

一城主。AKIRA

8月议案：〖恶魔城变网络游戏，要怎么玩？〗

○恶魔城的网络版有可能是3D的A•RPG形式，并且出现过的正向、逆向、里层、表层的地图都将作为网络版的地图出现。既然名字还是《恶魔城》，那地图还是要保留的，但做为网络游戏来说地图还是太小了，尤其是一些低矮的走廊，肯定会非常拥挤。所以要做成3D的，必须充分扩展每一场景的宽度，使地图增大N倍，不再拥挤不堪。

一耿悦（LV3放浪者•17•5EXP•00861G）

⊙恶魔城若变成网络游戏，最好像PSO一样，做成与《暗黑》一模一样也可以，但这种传统ACT还是保持原状的好。

一冯伟平（LV7放浪者•35EXP•00187G）

8月议案：〖中国游戏界如何发展？〗

◇这需要一种精神，一种持久的精神，需要广大玩友的支持，不仅在正版上，而且要多动手，学习一下编程（要苦干），开几个工作室。我反对翻译，希望中国人动手制作，哪怕是PC GAME也好，一定要有做好精品的心理与物质双重准备！

一路痴良牙（LV2放浪者•12EXP•00824G）

●中国游戏界可能发展吗？不可能吗？可能吗？（N次重复）我看中国游戏的发展前景不太妙，中国人传统观念不改，游戏就没得发展，以前游戏厅被认为是电子海洛因，现在网吧吸引了大部分青少年，这电子海洛因的大帽子就飞到它头上了。

一张克荣（LV3放浪者•15EXP•00852G）

⊙中国游戏开发商似乎并不清楚好的TV游戏远比好的PC游戏赚钱。国情不同，国外的成功好像无法借鉴，所以中国需要一个成功的先例。但是，这第一个吃螃蟹的人……但愿本世纪内出现。

—tprnsm（LV4放浪者•20EXP•00881G）

○中国的游戏产业，这里边的油水可大了。首先，我们要拥有一台在功能上不必超越现有机种，但要与其相近的、属于中国玩家自己的游戏机。接着它便在各大国内游戏制作公司簇拥下面市，并迅速占领国内市场。凭什么这么说，凭的就是相对较低的价格一国内人工低。正规的销售网点，上佳的售后服务，以及中国玩家的中国心。软件方面，由于在中国RPG的玩家最多，因此拉拢中国玩家首先要从RPG入手，具体手段：剧情－相比日式RPG，我相信中国历史、武侠题材更合中国人的口味；文字－谁愿舍母语版去选择外语版？游戏质量－这个嘛，不急……慢慢来，一切会好起来的，可以与外商合作，先从2D做起。另外还可以探索一些仅属于中国玩家的游戏，就像“电车”“棒球”只面对日本玩家一样。

一杜鑫（LV4放浪者•23EXP•00872G）

下期议案：

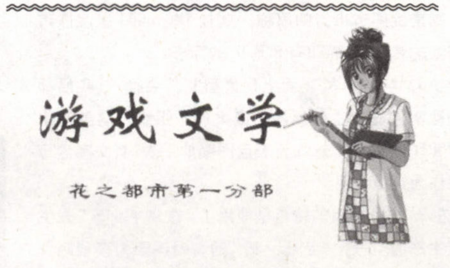
1、【什么类型、什么题材的游戏真正属于中国玩家？】

2、【改编自电影／游戏的游戏／电影是否有市场？】

舞梦苑

大型映画馆。不定期的放映影视剧和举行画展。





主持人公告

首都那边，AKIRA城主正为了小区命名事件大动无明，乘着大火还没有烧到边境来的机会，文学分部的诸位笔友写手同胞们，赶快来给咱们的各个小区冠上响亮的名衔吧！赏格比照首都，每个被采用的小标题赏30EXP，分部注册会员X1.5倍。为鼓励大家，凡投稿者，即使稿件不被采用也会给予15EXP赏格。这期足足多了半页版面，哈哈~~一起为再次扩版而努力吧。

另外，为了方便联系，增强杂志和网络之间的互动，本栏目在神圣108魔星论坛开设了专区，在那里发贴与用普通书信投稿性质是一样的，详情请浏览http://holy108.yeah.net。

一高洁の天灵星　精灵使

杂谈区

雅典娜是战争女神、智慧女神还是和平女神？

雅典娜的传说起源于利比亚，她出生于妥里通湖畔，由三位神女抚养成人，少女时误杀好友帕拉斯，为表纪念，她将“帕拉斯”放在自己的名字之前。

随着利比亚人的迁徙，雅典娜的传说传入希腊，成为民众的崇拜对象，于是希腊的统治者为她塑造了一个正统的起源：诸神之王宙斯娶了人神中最聪明的墨提斯为妻，宙斯获悉他们将会生出一个无论力量还是智慧都比他高的儿子，于是他花言巧语骗了墨提斯，把她吞进肚子。之后宙斯头痛难当，劈开脑袋，手持长矛（一说为神盾），全副披挂地跳出来。（雅典娜继承了墨提斯的智慧，但她不是预言中的“儿子”，所以并不能取代宙斯。）

这说明雅典娜最初主要是以战神形象出现的——与当时处于游牧时代的社会相称。但随着希腊社会文明的发展，人们变得越来越理性，掌握了哲学、历史、物理学、生物学、医学、伦理学、政治学、修辞学、诗学等等，对智慧的渴望超越了对战斗英雄的崇拜，于是雅典娜形象中的暴戾成分大大地减退了，更成为保护神、女工神、艺术神。她发明了犁、耙、马车、船、马车、船、陶器等等一其中最重要的发明是船，帮助人们在海皇波士顿兴风作浪时脱离厄运。

而即使她一直是战争女神，但她在战争中从不主张用武力解决问题，而是主张用谋略、法律，所以她的形象代表着战争准则而非暴力、武勇。她还经常帮助别人渡过难关，至此，她的战争女神的性质完全被和平女神所掩盖。

所以雅典娜是战争女神，同时也是智慧女神、和平女神。最初的性质是战争女神，最受人崇拜的却是智慧女神和和平女神的身份。

在希腊神话中，神是被人化了的，神并不是绝对真理的代表，雅典娜也有很多缺点。关于雅典娜的传说足够写几本长篇小说，篇幅有限，不能多说了。

最后挑选出三则关于她的趣事给大家分享：

雅典娜因为妒忌普罗米修斯对他不抱好感，费尽心机去装扮潘多拉，美丽的潘多拉走向普罗米修斯的弟弟厄庇墨透斯，打开了宝盒，给大地带来灾难，此后宙斯转而向普罗米修斯复仇。

雅典娜是纺织之神，有人不服与她比赛，结果输给雅典娜，气不过要自杀，雅典娜为了惩罚她的虚荣心，把她变成蜘蛛。

雅典娜发明了船而后发明了笛子，当她在船上吹笛的时候，看见湖面倒影着她因为吹笛而绷紧面部的样子不美丽，一气之下把笛子扔了。

——彩子の精灵使

雅典娜、又是雅典娜……这个射不死、泡不烂、腌不干的神话级蟑螂之祖……她有文中这么好吗？变蜘蛛那段，我看得版本上说是她比输给了织女，恼羞成怒下得咒，好让凡人知道对天吐唾沫的报应。

——化灰の惊寂

报应啊、人品啊！这就是对天吐唾沫的下场了！胆敢对我的小雅大放厥词，人家脸蛋好、身材好、歌喉好、武艺好、有日本血统碍着你了？

——跳神のTAKO

アテナ！?可恶的TAKO竟然.....来人啊~~~谁来救救アテナ啊???

——逆袭の正树

小说区

名著大家改



传说早在人类生存于这片大陆之前，曾经有一个辉煌的古魔法帝国，据说当时的魔法造诣已经达到登峰造极的地步，甚至接近神的程度。特别是宫廷大魔法

师克洛兹·耶罗尔所著的《耐鲁纳魔法圣典》，记录了暗月魔法九种禁咒，被认为集合了魔法帝国的最高研究成果。掌握其中所载，就能成为“最接近神的人”。但是，强大的魔法没能阻止古魔法帝国的溃灭，创建帝国的生物神秘消亡了，在帝国的废墟上，建立起新的人类、精灵、矮人、兽人及其他生物共存的社会，战争与纷乱依然充斥在大陆上，《耐鲁纳魔法圣典》也世代流传着，不断引起杀戮与纷争。

新大陆历 345 年，“奥瑞欧”光明教的教宗，大司祭达博桑得到了《耐鲁纳魔法圣典》，他和大陆上最杰出的七个强者相约聚会于西部山脉的“富劳尔”峰顶，决定《圣典》的所有权。这七个人是：大司祭达博桑；北方“拜格尔”骑士团长圣骑士塞温；帝国南方领公爵，大贤者克莱沃；隐居西部边陲的叛逆邪恶黑袍巫师沙普；隐居东方海岛上的叛逆善良白袍大魔导师艾波斯卡瑞；精灵族女族长茉宁·芙洛儿；山地矮人酋长桑丹·米林司。后两位由于种种原因未能按时赴约，所以这次聚会成了五位人类强者间的对决。经过三天的激烈魔法比拼，达博桑的光明系魔法禁咒“宇宙之本源”终于技高一筹取得胜利，在场的其他强手被迫承认了他对《圣典》的拥有权。为了大陆的和平，达博桑宣布将圣典封印在“奥瑞欧”神殿，而且他和神殿下属神官都绝对不会翻阅它。

“富劳尔”峰决斗后，五位人类强者各自返回，达博桑不久即辞世，他的副手安克尔厌倦神殿的枯燥生活，悄悄离开，以吟游诗人的身份周游大陆各地。达博桑的七个学生继承遗志，继续守护着“奥瑞欧”神殿，宣扬光明教义，被称为“奥瑞欧”七神官。克莱沃、沙普、艾波斯卡瑞继续隐居，精研魔法。塞温率领“拜格尔”骑士团活跃于大陆各地。时间很快就过去了十多年…………

在北方兽人部落中，科里尔，一个人类孩子，在风雪中挣扎成长着，全然不知自己背负的离奇命运。不知什么原因，一个冒险者团队与他生活在一起，负起教育他的责任。这个由翼人、坎德人、半人马、狂战士、侏儒、商人和女性精灵组成的奇异团队似乎很了解他的身世，所以他们废寝忘食地操劳着，希望将科里尔培养为一个强者。与此同时，海尔丝，一个暗黑精灵的孩子，也在某个兽人部落中长大，但是作为酋长的养子，他的生活要优裕幸福得多，并接受着七神官之一的司普瑞的教育。他和科里尔既是注定的朋友，也是命运的夙敌，两人的未来紧紧纠缠在一起………………

《耐鲁纳魔法圣典》辗转流落，最后被死灵法师温德夫妇得到，他们躲避到北方旷野修炼，与科里尔偶然相遇，争斗中，丈夫布莱克·温德被科里尔杀死，《圣典》落入科里尔手中，但他此时未能解读。后来，科里尔与一只红色独角兽签定契约，成为幻兽骑士。他离开兽人部落，独自来到大陆中央的繁华地带，在这里，他邂逅了一个美丽少女塞瑞芭——大魔导师艾波斯卡瑞的女儿。两人一起结伴冒险，在圣骑士塞温、大贤者克莱沃等人的指导和帮助下，在矮人圣地铁手山脉中，科里尔找到了传说圣骑士弗莱茵·菲尼克斯留下的英雄徽章，从中学会了圣骑士终极魔法——“指挥结界”，在安克尔的帮助下，他领悟了《耐鲁纳魔法圣典》，并学会了塞温的屠龙系列魔法，成为强大的魔法圣骑士。塞瑞芭接替了塞温的位置，成为“拜格尔”骑士团长。他们先后与海尔丝，黑袍巫师沙普等人斗争，挫败了邪恶阵营的种种阴谋。最终沙普修炼暗月魔法遭到反噬发疯，海尔丝被毒杀。而科里尔与塞瑞芭两人的恋情得到了艾波斯卡瑞谅解，两人从此幸福地生活…………

又是十几年过去了，黑暗精灵海尔丝的遗子米丝塔克（因为他的母亲是人类，所以他只是一个类似坦尼斯的半精灵，而不是崔斯特那样纯粹的黑暗精灵）被科里尔收养。塞瑞芭担心他天性中存在邪恶的因素，所以将他送到“奥瑞欧”神殿，接受白袍法师的训练，但是米丝塔克偶然遇到了已经发疯的黑袍巫师沙普，并建立起深厚的情谊。而且由于神官司祭的歧视态度，所以他对这种训练并不热心。由于某次意外事故，米丝塔克闯入了神殿附近幻之森林，破解了当年七大强者之一的精灵女族长茉宁·芙洛儿设置的结界，并找到了隐藏在结界中的“暗之地下迷宫”。这里是茉宁·芙洛儿晚年隐居的地方，并最终长眠于此。

米丝塔克遇到了守护圣地的银龙歌儿，她幻化成女性精灵形态出现，解救了危难中的米丝塔克。出于感激和对神殿的厌恶，米丝塔克决定留在地下迷宫中学习，并选择了中立的红袍…………

数年后，米丝塔克长大成年，他与歌儿日久生情，但是种族的隔阂使他们痛苦万分（就像龙枪编年史中吉尔赛那斯和西悠瓦拉的爱情一样）。两人被迫分离，各自在大陆上游历。此时，北方兽人部落受到魔族挑唆，开始入侵。身为圣骑士的科里尔率领骑士团防守萨恩要塞，一边防御兽人侵略，一边警惕着魔族法师高德罗尔复活邪神的阴谋。米丝塔克与歌儿几度分分合合，最后在“绝望谷地”与牛头人司陶珀争夺复活圣水的战斗中，歌儿身中剧毒，落入绝望谷地的异次元空间狭缝。米丝塔克伤心欲绝，独自在大陆上四处流浪，开始了寻找解救自己爱人的艰难旅程。无意中，他在一个神秘的山谷被一只召唤兽引导，来到号称“最接近神的战士”郎利·斯坦丁的遗迹，获得了传说中的圣剑“黑铁之剑”。

十六年后，兽人部落再攻萨恩，高德罗尔抓到了科里尔的小女儿萨儿（以萨恩要塞命名），企图要以具有圣骑士血统的她为祭品，让暗黑破坏神复活。虽然在大魔导士艾波斯卡瑞的主持下，光明的一方发动了“终极光明魔法阵”，企图以神圣的光明之力量对抗邪恶的召唤咒语，但是却因咒语的不完全而失败了。就在这千钧一发之际，找了歌儿的米丝塔克召唤兽步行鸟及时赶到，救下了萨儿。并在一翻惨烈的魔法大战中杀死了高德罗尔和兽人酋长，使得魔族的阴谋再度破产，世界又一次从危机中跋涉过来…

一 小白（LV21 降临者. 174EXP. 00073G）

小白卿是老朋友了，不过你还是老样子，不嚎则已，一嚎惊天，不过我看这篇的人名地名设定很是正经讲究，你什么时候变得这么有闲情怡致了？

一 华丽のKING

大家猜出遭毒手的是那篇名著了没有？我以特别巡查使的身分宣布，给出正确答案者赏金 20EXP，提醒大家仔细注意一下读音，再想想原作中的中文字……

一 巡查 の惊寂

这、这真霹雳无敌的大恶搞啊，想不到一代名著篡成 RPG 剧本后会这么狗血，受不了啊！我要吐……但这种名著大家改的形式倒是不错，希望大家踊跃投稿，但不要仅仅局限于恶搞啊！

一 厕中の精灵使

诗歌区

十六夜月华 —— wrfforgetwinyes

月华下／天草降临／让我忧心难寐／在游戏的殿堂里／ 我誓言做一代战神／在游戏中折射出我们／彩虹似的梦／ 而 梦与现实之间／游戏是一座彩虹桥／今日的梦想是明日的现实／游戏予我们人生阅历／游戏予我们人世感悟／游戏予我们／那么／我们对此将不再后悔／那么／就让我们出发吧／向那未知的世界／向那远古的乱世

评论区

今期登出的是《莎木 2》中莎花唱的江清日抱花歌的原文和两种译文，大家来评论一下那种词译的诠释更彰剧情神髓吧！（3 期有效）

—— 精灵使

莎花 — 江清日抱花歌　　演唱：伊织

きらめく山嶺　湧き出す　冷たい水は
白露　纏った　聖らかな森に　染み入る
気高い姿で　吹き誇る　その花の
寄せ合う花びら　薄紫に輝きて
吹き荒ぶ風にさえ　無垢な瞳は消せない
光が集まる　優しい梢の下で
幼い心に　不思議な力　宿りて
豊かに濯いだ　蛍の河の流れに
抱かれて眠れ❤　遥かな面影　何処



轻吟的泉水从山间涌出
白云经过把圣洁的森林漂染
骄傲的花朵尽情开放
淡紫的光辉为花朵披上光辉的衣衫
吹起的寒风无论多么冰凉
纯洁无瑕的眼瞳永远不会消散
光明聚集，树梢之下
年幼的心，不可思议的力量
白鹿潜泳过的萤川河
怀抱入眠的容颜，从何处归还

—— 山中老人译

残月西勾　山巅余辉　喷涌四漫　为有清冽美泉
白露相缠　云雾缭绕　流连入染　隐现圣洁之林
坐怀柔舒高贵之姿　孤芳傲绽　其花也媚
锦簇偎依花蕊偶颤　仿若窈窕　薄紫生辉
纵是荒狂风　挟以雷霆怒　唯有那瞳中无垢　谅无却处
恰比温柔　依稀枝梢　光影斑疏　集聚多少月华
心虽稚雏　除却懵懂　神奇之力　或竟长驻胸廊
情随水去　亦难将息　萤火点点　掠影追波逐流
烦花相抱　被拥入眠　念随斯人　音容却往何方

—— 吉川明静译

交流区

•戏说FIFA与实况(下)

EA公司是唯一取得国际足联的授权的游戏公司，其足球游戏中球员能以实名登场，这也是EA旗下足球游戏"FIFA"冠名的原因;而KONAMI公司只能打一下擦边球，做点"相似型"，只能在读音上接近实际读音(当然日本球员除外)。每年，两个公司都要更新其新出足球游戏的球员资料，显然EA公司的数据库要庞大得多，因为FIFA系列里除了国家队以外，还包含世界各地的大量俱乐部球队。可EA公司似乎一向不怎么重视我中国国家队，球员资料一直与我国实际情况不符，可与我们一衣带水的日本KONAMI显然就大不一样，每次推出新作时，不仅许多强队变化颇大，而且中国国家队乃至国奥队的阵容都比较真实!在每个球员的参数设置上，实况系列显得合理得多，首先，每个球员都有身高设定，在球场上看得非常明显，对球员的头球实力也影响较大，而FIFA系列一直都没有身高设定，只有在FIFA99里出场时看得出起伏不平，在比赛打起来有看不出来了，这在在FIFA2001里仍然没有丝毫改进，各位想象一下卡努与罗伯特卡洛斯站在一起时居然一般高！真是有点$%-*(@)!?#……在实况系列里队员的参数对队员在比赛中的影响很大，比如左右脚，弧线球，积极性等等，从而使球星的作用变得非常明显。球队的整体实力设计上，实况系列同样显得非常合理，比如意大利队，给人的感觉就是防守反击，不管是电脑操作还是玩家控制。而荷兰队，明显的就是全攻全守，玩家一定要抓住球队的特点来派兵布阵才能发挥球队的全部能力!比如要巴西队打下底高传中就是一种别扭的打法，不过实况系列一直比较强调短传渗透的打法，这可能与其国家队的风格是分不开的，当然每代实况足球都在改进的长传冲吊的应用。而相比之下，FIFA系列就显得比较粗糙，很难在游戏中打出一些精彩的配合，要么就是一些不太可能的配合进球。整场比赛显得战术比较单调和不真实。

现在再谈操作，说了很多Fifa系列的缺点，本人也想找点优点来说呀，可惜这些比较都站不了上风，就这操作而言，FIFA系列恐怕仍不能胜出，FIFA系列操作一直都比较简单，当然有键盘操作有很多不便也非EA SPORTS本意，不过FIFA系列一向不能自己定义操作就体现了游戏开发人员追求的游戏的简易操作，实况系列与之类似，操作一向没多大改变，只是可以玩家自己定义操作方法。相比之下，FIFA系列把射门键和断球键定义在同一个键上的确有点不符逻辑。不管怎样，习惯一个游戏以后再去玩另一个都会显得不好适应。

本人在游戏的AI上还有些意见:)(各位能看到这里说明你真是个球迷兼游戏迷啊。)不知各位同好有无注意这一点:在实况中，球员在中场后场时玩家按射门键球员一样不会射门，抢球时球员只有接近球才会有抢断动作出现，下底时不会容易出界，而在边线时相对容易出界，守门员的AI也较高，懂得及时出击，这些都体现为了照顾玩家和游戏的可玩性与真实性，KONAMI在制作游戏时的确不拘一格。而FIFA系列再这方面作得很差，在后场射门，球员傻乎乎的就开始射门，中场头球时按射门键球员还是傻乎乎的就开始头球射门！在任何地方按抢断键球员就开始动作。至于守门员，不仅不知道适时出击，而且有人评论说FIFA守门员是笨蛋又是神，那种无力，位置正的远射要脱手，而禁区内的劲射反而抱的稳稳当当决不脱手！不过还好，FIFA2001里还是做了一些让人欣慰的改变。

2001画面最大的改变可能就体现在这里了，就是球员的形象更真实，面部表情更多样化，动作也更丰富了，特别是那个足球真的很象啊!观众席我也留意了一下，有了队旗，观众也算是能看出是球迷在动了. 呵呵!而且呐喊声也做得很生动，时不时有队歌传进你的耳中，进球后，球迷的欢呼声更加疯狂，球员的表现也多了几种花样。进入比赛，感觉和《FIFA2000》没很大区别，所有操作见都没变，带球动作多了一些，可以不用特殊功能键就自然地作出晃动。短传还是一样绵软无力，除了长传之外一般意义的中距离传球很难做到。至于"Q"键的身后球已经彻底向《实况》靠拢了，要想和《FIFA2000》那样百试不爽是不可能了，只能恰到好处地给与对手致命一"传"，其余的大多被对手后卫拦截了。射门的蓄力槽设计也是搬《实况》的，并且增加了射偏的角度和几率，尤其是禁区内射门很难控制力度。门将扑球水平见长，傻乎乎的动作减少了，具体表现如何还有待观察。"CTRL"跳似乎又恢复了原先的威力，不过跳得不远，不会象以前那样一跳就甩开后卫好几个身位。电脑的AI还是那样，最高难度的电脑就是短传何况是组合键，而且单刀几乎百发百中，其他还是老样子，裁判方面有所减弱，巡边员就是个摆设，主裁判的执法水平实在不敢恭维，要么一场比赛没犯规，要么就疯狂偏袒主队，我就屡屡吃亏啊。就先说这些吧，另外说一句，解说还是那两位老兄，一点新意都没有，《FIFA2000》中传闻参与解说的美国女足队员还是没有出现。

还有许多街机足球游戏同样非常优秀，只是其做游戏的指导思想与家用机大不相同，所以也就没什么可比性了。



研究区

UTO MODELLISTA

在MC2技术流行于游戏的这段时间里，CAPCOM公司也不忘来凑热闹，在《鬼泣》成功以后而这款AUTO更是将该技术利用得淋漓尽致，给人的感觉仿佛就是如果遇到碰撞后车身的漆皮会脱落一样，至于游戏中的场景更使得此游戏成为了RAC游戏的画面革命者，单单拿"雨"这一表现就可以完全说明问题。

既然是赛车游戏，那么大量车型的出现是必定的了，而怎样才能获得隐藏车辆呢？在本作品中没有钱的概念，隐藏要素的出现是根据玩家在各个赛道中表现的好坏来决定的，也就是说，只有在比赛中获胜(一般都是取得第一名)才可以。在其他依靠金钱来购买新车的系统中，即使没有拿到第一也会有少量的奖金，这样凑足金额只是时间问题，而针对这个系统来说，AUTO的难度就有大幅升高。



1:以人为本的设计

在游戏前，对爱车进行调整是必不可少的，创除性能和塞道的和谐性，今次加入的坡度和天气设定也深深影响着行驶速度和灵活性，而在游戏以前，玩家可以在专门的"车辆调整"菜单里进行调整，而此时电脑会依照所选择的塞道和使用车辆的情况向玩家推荐最加装配。这样一来可以省去很多不必要的麻烦，使玩家的精湛技术得以发挥。

2:轻量化?!

这里要提出一个专用名词"抓地力"，从字面理解就是汽车轮胎与地面接触产生摩擦的大小，这直接影响驾驶者对车和路面概况的感觉，冬天、或者急速行驶的时候这种"力"是非常重要的，搞不好要出人命DI~~！而本作中在对车重量进行调整的时候直接影响的就是"抓地力"。如果是普通路段，没风没雨的SHINNING DAY，那么当然是越轻越好来提高车的速度，但是如果赶上老天爷发飙……哼哼~~！没有好好调整的话就直接FLY YOURSELF TO THE MOON了……。

——管理员:valkyrie

COOL 秘技酷 EXPRESS WAYS

《阳光马里奥》(NGC)

◆ 无限加命秘技　作者:xfire

先在一开始的大城市中搜集五十颗金币，这样就会加一命。然后去找城中屋顶风向鸡旁的村民,他会向你要一个金币,然后把你丢出去,这样你再去找一颗金币就会再加一命,重复这个动作,嘿..嘿..你就会有很多命啦....

PS: 如果不小心被丢进一个关有太阳的房子也没关系,拿了太阳后出来金币也不会减少哟。希望不会减少大家玩游戏的兴趣...

◆ 滑行小技巧　作者:狗仔

因为懒的用走的都用滑行代步无意间发现，只要洒点水在地面,再让马里奥用肚皮滑行,就可以一直滑行,向前按著还会加速,速度很快喔!

《黄金太阳》(GBA)

修改角色姓名

在主题菜单选择画面时按下 SELECT 三下（会有一声效果音响起）就可以对除主角以外的角色进行改名,注意,这条密技只对 NEW GAME 有用!

《PSO》(DC)

作者:dreamrossi

大家也许都已知道了 pso 的金手指，它是把你所装备的武器变换成你想要的，但你有没有想过在你想要的武器上加上超强的属性? 其实很简单,只要在使用金手指之前，装备上一把有着超强属性的武器（随意),再使用金手指就 ok! 想一想,一把属性加百分之六十的圣剑:)

《格斗之王 2000》(DC)

◆ 隐藏人物秘技

在练习模式下随便选任何人物后在左右人物选畫面下按住上 +Y 键后会有魔王的叫声,成功的话就可以选用魔王了。

《BEACH SPIKERS》(NGC)

◆ 隐藏服饰出现条件

取得隐藏服饰有两种方法,一是输入密码,二是完成某些模式:

1、选择 WORLD TOUR 模式
2、选择 NEW GAME
3、在名字一栏输入密码
4、听到效果及密码消失后代表成功
5、再输入自己喜欢的名字
6、选择制服时就会发现隐藏制服了!

密码	服饰 NO.
JUSTICE	制服 105、106,太阳镜 94
DAYTONA	制服 107、108
FVIPERS	制服 109、110,假发 75,脸 51
ARAKATA	制服 111、112、113,假发 76,脸 52
PHANTA2	制服 114、115,假发 77,脸 53
OHTORII	制服 116、117

完成模式	服饰 NO.
用日本队完成 ARCADE MODE	制服 103、104
完成 ARCADE MODE	一次制服 87、88
完成 ARCADE MODE	两次制服 90、91
完成 ARCADE MODE	三次制服 93、94
完成 WORLD TOUR MODE	制服 93-102,太阳镜 86-93,假发 71-74
以第一名完成 WORLD TOUR MODE	制服 89、92、95
完成 DURAL TEAM	脸 54、55
完成所有 TUTORIAL MODE	制服 71-86

* 以第一名完成 WORLD TOUR MODE 后,DURAL TEAM 才会出现。








《实况 J 联盟 5》(PS2)

◆ 海外俱乐部出现条件:

在季度赛中取得好成绩后，可以实现与海外俱乐部(共 20 支)的对战.胜利者联盟是与随机选出的 7 支海外球队进行联盟赛.冠军杯则是与 15 支俱乐部进行锦标赛,而且在大会中战胜海外俱乐部的话,就可以获得这支俱乐部.

大会	出现条件
胜利者联盟	获得 J 联盟优胜的翌年编入日程,在胜利者联盟开始前排名第一的队伍可以出场。
冠军杯	ナビスコカップ优胜的翌年编入日程,并在当年的ナビスコカップ中取胜可出场。
海外俱乐部队	在胜利者联盟中战胜顺位低于自己的俱乐部或在冠军杯中获胜。 其实不用这样辛苦,使用秘技也可实现.在标题画面输入以下指令,各种隐藏要素轻松获得.大会出现条件。
海外俱乐部全部出现	X,○,下,右,△,□,上,左,SELECT+START
季度赛以 300pts 开始	L1,R1,L2,R2,X,○,△,□,SELECT+START
季度赛海外大会出现	上,△,右,○,下,X,左,□

金手指

《真三国无双 2 猛将传》(PS2)

LV5 武器金手指

master code

EC84EBC0 1456E79B

【游戏中(1P&2P)】

HP 最大维持

9C8B6F60 B8ADE5A9

无双值最大维持

9C8B6FE0 B8AEE5C7

弓矢 99 本

9C8B6E78 3857E788

9C8B6E7C B8B7E575

全 LV4 武器入手

8CB2BDD8 1456E4ED

3CC01DD0 1456E7A5

全 LV5 武器入手

8CB2C1B8 1456E4ED

3CC021A8 1456E7A5

必须码

EC84EBB8 1456E79B

神速符

4CC01528 1456xxA5

翔靴

4CC01526 1456xxA6

青龙胆

4CC0152C 1456xxA7

朱雀翼

4CC0152A 1456xxA8

白虎牙

4CC01530 1456xxA1

玄武甲

4CC0152E 1456xxA2

黄忠弓

4CC01534 1456xxA3

藤甲铠

4CC01532 1456xxA4

羌族角

4CC01538 1456xx9D

骑甲铠

4CC01536 1456xx9E

七星玉

4CC0153C 1456xx9F

真空书

4CC0153A 1456xxA0

活丹

4CC01540 1456xx99

弓仙服

4CC01556 1456xxAE

仙丹袋

4CC0155C 1456xxAF

留力膏

4CC0155A 1456xxB0

战神兜

4CC01560 1456E7A9

狂击术书

4CC0155E 1456E7AA

皇帝手网

4CC01564 1456E7AB

七星宝刀

4CC01562 1456E7AC

响雷闪弓

4CC01568 1456E7C5

暗玉玺

4CC01566 1456E7C6

兽神辔

4CC0156C 1456E7C7

鼓舞太鼓

4CC0156A 1456E7C8

战神灭碎腕

4CC01570 1456E7C1

达人装束

4CC0156E 1456E7C2

猛将乱舞书

4CC01574 1456E7C3

无双铠

4CC01572 1456E7C4

护卫朱雀翼

4CC02580 1456xxA5

护卫青龙胆

4CC0257E 1456xxA6

护卫白虎牙

4CC02584 1456xxA7

护卫玄武甲

4CC02582 1456xxA8

护卫黄忠弓

4CC02588 1456xxA1

护卫藤甲铠

4CC02586 1456xxA2

护卫神速符

4CC0258C 1456xxA3

护卫真空书

4CC0258A 1456xxA4

护卫活丹

4CC02590 1456xx9D

护卫全书

4CC0258E 1456E79E

xx=( )内的 PAR 数値

1: (A6)、12: (E3)、16: (D7)、20: (DB)、32: (07)、40: (FF)、50: (F5)、60 (:F3)、70: (29)、80: (17)、90: (0D)、99: (44)

小陆游戏专营店 

专业批发、长期邮购、精工维修、诚实守信
欢迎浏览本店网站：www.microgame.com.cn

贵宾卡、会员卡热烈发放中，详情请浏览本公司网站 www.microgame.com.cn 在我店一次性购物超过 1000 元者，赠送会员卡。一次性邮购碟片超过 100 张，赠邮购会员卡，持卡邮购可享受特惠价，愿意成为小陆会员的也可购邮购年卡，80 元／张／年。我店售价：VCD4 元／张，会员价 3 元／张；音乐 CD 8 元／张，会员价 6 元／张；动画 DVD25 元／张，会员价 22 元／张，GBA 卡会员价均优惠 5 元，邮费 10/ 次，量大请电询。拥有邮购会员卡者，邮购时请报卡号和本人姓名及详细地址。

次世代主机报价：

商品	售价	邮费
PS II 30001；30006 型完美直读（原装配置，不需引导）	售价：2100 元	邮费 50 元
PS II 30006；30006 型完美直读（原装配置，不需引导）	售价：2200 元	邮费 50 元
PS II 30000；30006 型完美直读（原装配置，不需引导）	售价：2250 元	邮费 50 元
PS II 30000 型全系列主机现场加装完美直读 300 元；XBOX 完美直读 350 元		
DC 全新欧版机（原装手柄 + 电源线 +AV 线）	售价：850 元	邮费 50 元
XBOX 日版机（原柄 + 原装线 + 直读）	售价：2300 元	邮费 50 元
NGC 日版机（原柄 + 原装直流电源）	售价：1550 元	邮费 50 元
* 220V-110V 大功率专用电源 60 元／个。		
PS ONE 102；103 型（双组柄 + 电源 +AV 线）	售价：650 元	邮费 40 元
GBA 机 日版	售价：540 元	邮费 20 元

次世代周边价目表：（周边配件邮费 10 元／件，方向盘邮费 30 元）

商品	价格	商品	价格	商品	价格
PS II 原装记忆卡（黑色）	180	XBOX S 端子线	60	GBA 聪明卡	
PS II 原装记忆卡（彩色）	140	NGC 原装振动柄	230	（烧录机 +64M 卡）	450
PS II 原装 VGA BOX	330	NGC 原装记忆卡	130	（烧录机 +128M 卡）	500
PS II 原装罗技方向盘	950	NGC 原版：生化危机	450	GBA128M 烧录卡	
PS II 原装手柄	160	NGC 原装 S 端子线	190	（EZ-Flash）	600
PS、NGC、XOBX3 合 1VGA	280	NGC 组装 AV S 端子线	50	GBA256M 烧录卡	
PS ONE 显示屏专用电源	150	GBA 周边 9 件套装	75	（EZ-Flash）	1050
XBOX 原装手柄	200	GBA 电视卡	450	GBA 金手指卡	
XBOX 原装记忆卡	320	GBA 电视卡专用电源	50	（75 种游戏）	180

GBA 卡目录单

编号	名称	价格
1	超级机器人大战 A（中文）	62
2	哈利波特	63
3	光明之魂中文	65
4	恶魔城（中文）	62
5	三国志	62
6	游戏王 6 128M	130
7	炸弹人	40
8	中央大陆战史	62
9	摄影大师 128M	130
10	玛莉赛车	40
11	梦幻假期	62
12	大盗伍佑卫门	40
13	快打旋风	40
14	怪兽农场	63
15	创造球会	63
16	风之古罗亚 2 梦见帝国	40
17	洛克人网络之战 2	62
18	怪兽公司	45
19	龙之战士	40
20	实况足球	63
21	爱与恨 RPG	63
22	殿堂麻雀	62
23	音速大冒险	62
24	古惑狼 过关	62
25	超级泡泡龙	50
26	铁拳	62
27	狂神战记（沉默遗迹）	62
28	成龙	45
29	烈火之炎 62	
30	机械化军队（战略）	62
31	沙罗曼蛇	45
32	拳皇	62
33	美少女学院	70
34	超级玛莉 2	40
35	棋魂	63
36	钓鱼太郎 5 代	54
37	龙战士 2- 使命之子	40
38	勇者斗恶龙	62
39	鬼屋 24 小时	74
40	坏玛莉	62
41	越野拉力赛车	62
42	光明力量	70
43	恶魔城	62
44	究极麻将	63
45	火焰文章	62
46	街头霸王 2	62
47	圣骑士快打（罪恶格斗 X）	62
48	光明之魂	62
49	黄金太阳	63
50	哈利波特－原版	80
51	哈利波特（英）	62
52	侏罗纪公园 3（过关版）	63
53	天使领域（机动天使）	74
54	沙罗曼蛇（英）	45
55	皇家骑士团	62
56	轰炸超人 2（红版）	62
57	F－14 战机（英）	45
58	超级机械人大战 A（日文）	62
59	轰炸超人 2（蓝版）	62
60	成龙（英）	45
61	信长野望	62
62	口袋网球	62
63	梦幻封神	63
64	纯情房东俏房客－祝福钟声	63
65	黄金太阳 2	130
66	恶魔城 II 代－白夜协奏曲	63
67	魂斗罗 2	62
68	足球小将	63
69	七龙珠	63
70	雷曼	62
71	魔界村	45
72	羊之心情	62
73	机器人大战 R	63
74	死亡弹珠台	63
75	风之少年 II	50
76	携带电兽－红	63
77	GT 赛车 2	63
78	实况足球 6	63
79	携带电兽－蓝	63
80	网球王子	63
81	洛克人终极篇	63
82	三国志中文	65
83	机械蜜蜂大冒险	63
84	恶魔城白夜中文	65
85	黄金太阳 I 代中文	70
86	星之传说	65
87	洛克人福特	70
88	黑色细胞（正邪幻想曲）	70
89	V 拉力 III	50
90	钻地小子 III	65
91	育成足球	65
92	游戏王 7 128M	130
93	玛莉 III	50

合卡

编号	名称	价格
1	AJ-39H01（快打旋风）	80
2	AJ-41K01（实况足球 6）	95
3	AJ-33K01（拳皇）	95
4	AJ-41H01（玛莉兄弟）	80
5	AJ-35K01（光明之魂）	95
6	AJ-43K01（洛克人）	95
7	AJ-46H01（玛莉兄弟 2）	80
8	AJ-37K01（机战 A 日文）	95
9	AJ-3K02(信长野望)	130
10	AJ-49H01（玛莉赛车）	80
11	AJ-36K01（恶魔城中文）	95
12	AJ-34M31(V 拉力 III)	130
13	AJ-35H01（大盗伍佑卫门	80
14	AJ-38K01（实况足球）	95
15	AJ-3M01(古惑狼)	128
16	AJ-30H01（玛莉兄弟）	80
17	AJ-40K01（火焰文章）	95
18	AJ-31M21(恶魔城白夜)	135
19	AJ-34H01（三国志日文）	80
20	AJ-25M31(洛克人 ZERO	135

PS II DVD 目录 （每张 12 元，邮费 15 元）

保镖	零	吸血鬼之夜	荒野兵器 III	战斧	崩坏前夜	罪恶格斗 X
皇牌空战 4	装甲核心 III	波波罗克物语	新 Q 版坦克	格兰蒂亚 X	毛鲁毛斯骑兵队	V 拉力赛车 3
GT 赛车 III	横行霸道 III	007－占士邦	杰克与达克斯	战斗女皇	暗云	幻想水浒传 III
蜘蛛侠	合金装备（日文）	生化枪版	封神演义 II	高达战记	伯德之门	飞空之舞 4
荣誉与勋章	铁拳 4	剑豪 II	雷盖亚传说	WF 摔角	吉联野望	三国无双 2（中文）
心跳回忆女孩版	维罗尼卡	拳王对街霸 II	黑超特警	我的暑假 2	真三国无双 2	毁灭危机
机械人大战冲击版	太空战士 10（国际）	腕之神兵	古罗马帝国	捉猴 2	高达 0079	首都高速
地狱方舟	决战 II	NBA2002	马克思佩恩	铳墓	女子高校生－麻美	合金装备（美版）
王国之心	鬼武者 1、2	绝体绝命都市	风之克罗蒂亚 2	乔乔－黄金旋风	枪神	VR 战士 4
ICO 中文	三国志战记	蚊子	小甜甜布莱尼	特技人	9.11 最高戒备	地狱极乐丸
鬼泣	高达连邦对吉翁	感染扩大	寂静岭 II－最期之诗	恐龙危机－枪下游魂	打碟 6	灵魂吸蚀者

DC 原版碟

名称	价格
海钓	45
刀魂	45
哥斯拉	45
世嘉拉力赛车	45
病血	45
电车 GO 2	45
杀人事件（真人游戏）	80
东京巴士	50
水上摩托 2001	45
WF 摔角	45
火焰圣母	70
樱花 3	100
井上凉子	45
AIR	45
索尼克限定版	45
心跳回忆 + 记忆卡	100

动画 VCD 目录

编号	商品名称	CD 数
V001	太空战士 VIII-CG	1CD
V002	太空战士 IX-CG	1CD
V003	太空战士 X 剧场	2CD
V004	太空战士 X 中文剧情 CG 动画	8CD
V005	太空战士动画版无限冒险	8CD
V006	最终幻想－灵魂深处	2CD
V007	GS 美神－剧场版	1CD
V008	GS 美神 －TV 版	15CD
V009	蜡笔小新－呼风唤雨	1CD
V010	蜡笔小新－跨越新世纪	1CD
V011	蜡笔小新－新年特别版	2CD
V012	蜡笔小新－温泉大作战	2CD
V013	蜡笔小新 TV 版	12CD
V014	超时空要塞 7 剧场版	1CD
V015	超时空要塞 7 OVA 版	4CD
V016	超时空要塞 7 TV 版一部	13CD
V017	超时空要塞 7 TV 版二部	11CD
V018	超时空要塞剧场版	2CD
V019	超时空要塞加强版	4CD
V020	超时空要塞 TV 版	12CD
V021	超时空要塞 II	3CD
V022	格斗之王 97	2CD
V023	格斗之王 98	1CD
V024	格斗之王 99	1CD
V025	格斗之王 2000	1CD
V026	圣斗士之真红少年	1CD
V027	圣斗士之黄金苹果	1CD
V028	圣斗士之最终圣战	1CD
V029	圣斗士之神与神之战	1CD
V030	圣斗士海皇篇	5CD
V031	圣斗士北欧篇	9CD
V032	圣斗士十二宫	25CD
V033	柔之道（番外篇）	1CD
V034	秘密电影一部	2CD
V035	秘密电影二部	1CD
V036	高达 MTV	1CD
V037	高达 08MS 小队剧场版	1CD
V038	高达 08MS 小队完结篇	1CD
V039	高达 08MS 小队 TV 版	6CD
V040	高达 W 无尽华尔滋	2CD
V041	高达 0083 剧场版	2CD
V042	高达 0083TV 版	6CD
V043	高达逆袭的夏亚	2CD
V087	地狱先生剧场版	1CD
V088	地狱先生 TV 版	16CD
V089	幽游白书－夜叉阴谋	1CD
V090	幽游白书－冥界死斗篇	2CD
V091	幽游白书－暗黑武术之章	2CD
V092	幽游白书 －TV 版	38CD
V093	欢心	6CD
V094	流星花园 TV 版	17CD
V095	蓝色回忆	2CD
V096	宫崎骏－风之谷	2CD
V097	宫崎骏－幽灵公主	2CD
V098	宫崎骏－天空之城	2CD
V099	宫崎骏－飞天红猪侠	2CD
V100	宫崎骏－再见萤火虫	2CD
V101	宫崎骏－龙猫	2CD
V102	宫崎骏－魔女宅急便	2CD
V103	宫崎骏－百变狸猫	2CD
V104	宫崎骏－岁月的童话	2CD
V105	宫崎骏－红发少女安妮	2CD
V106	宫崎骏－梦幻街少女	2CD
V107	宫崎骏－千与千寻的神隐	2CD
V108	龙珠 Z 神龙传说	1CD
V109	龙珠 Z 地球保卫战	1CD
V110	龙珠热血热斗	1CD
V111	龙珠 OVA 版全集	13CD
V112	游戏王剧场	1CD
V113	游戏王决斗篇	12CD

小陆游戏专营店

专业批发、长期邮购、精工维修、诚实守信

欢迎浏览本店网站：www.microgame.com.cn

编号	商品名称	CD 数
V114	游戏王完结篇	13CD
V115	浪客剑心－秘藏版	1CD
V116	浪客剑心－剧场版	2CD
V117	浪客剑心－星霜篇	2CD
V118	浪客剑心－珍藏版	3CD
V119	浪客剑心－追忆篇	4CD
V120	浪客剑心 TV 版	40CD
V121	最后的吸血鬼	1CD
V122	吸血鬼猎人 D	2CD
V123	新吸血鬼	2CD
V124	黄龙之耳	1CD
V125	海贼王剧场版	1CD
V126	海贼王发条岛冒险	1CD
V127	海贼王一部	9CD
V128	海贼王二部、	13CD
V129	X 战记预兆	1CD
V130	X 战记剧场版	2CD
V131	X 战记 TV 版	17CD
V177	逮捕令剧场版	2CD
V178	逮捕令 TV 版	6CD
V179	新逮捕令 TV 版	13CD
V180	圣传	2CD
V181	间之楔	2CD
V182	星界之战旗特别版	2CD
V183	星界之战旗一部	5CD
V184	星界之战旗二部	5CD
V185	星界文章特别篇	2CD
V186	星界文章 TV 版	7CD
V187	金田一杀戮钳碧岛	2CD
V188	金田一露西亚人偶杀人事件	5CD
V189	金田一少年事业薄	13CD
V190	北斗之拳	2CD
V191	稻中兵团	9CD
V192	天地无用地球篇	7CD
V193	天地无用宇宙篇	7CD
V194	天地无用魍皇鬼	9CD
V195	新天地无用	9CD
V196	接触大学篇	2CD
V197	接触背番号	2CD
V198	接触 TV 版	50CD
V199	邻家女孩剧场	2CD
V200	邻家女孩 TV 版	6CD
V201	H2 外传	21CD
V202	兽兵外忍风帖	2CD
V203	魔法骑士剧场	2CD
V204	魔法骑士 TV 版	7CD
V205	魔法骑士二部	11CD
V206	课本没教的事	2CD
V207	攻克机动队	2CD
V208	不可思议游戏剧场	2CD
V209	不可思议游戏朱雀篇	10CD
V210	不可思议游戏青龙篇	9CD
V211	不可思议游戏延续	6CD
V212	不可思议游戏 OVA 永光传	4CD
V213	天空守护神剧场	2CD
V214	天空守护神 TV 版	13CD
V215	福星小子－爱星球之恋	2CD
V216	福星小子－圣水奇缘	2CD
V217	福星小子－情侣乐天派	2CD
V218	福星小子－鬼姬传说	2CD
V219	福星小子－求你说声我爱你	2CD
V220	街霸 II	2CD
V221	街霸 TV 版	10CD
V222	宇宙骑士 I	16CD
V223	宇宙骑士 II	3CD
V224	JOJO 奇妙冒险一部	3CD

编号	商品名称	CD 数
V225	JOJO 奇妙冒险二部	7CD
V226	绝爱 OVA	3CD
V227	3D 玛丽丝	3CD
V228	死亡思考	3CD
V229	美少女战士 R	3CD
V230	苍之流星	3CD
V231	新世纪 EVA TV 版	13CD
V232	新世纪 EVA 剧场版	4CD
V233	灌篮剧场	4CD
V234	泪眼煞星	4CD
V235	七虹香电击作战	5CD
V236	钢铁新世纪	4CD
V237	恶魔战士	4CD
V238	青之六号	4CD
V239	恐怖宠物店	4CD
V240	秀逗魔道士剧场版	5CD
V241	秀逗魔道士 TV 版一部	9CD
V242	秀逗魔道士 TRY	9CD
V243	秀逗魔道士 NEXT	13CD
V244	十兵卫	5CD
V245	沉默未知	5CD
V246	玲音	5CD
V247	DNA	5CD
V248	伤追人	5CD
V249	永恒传说	5CD
V250	暗之末裔	6CD
V251	掌上妖女	5CD
V252	新吸血鬼	6CD
V253	魂狩	6CD
V254	火魅子传	6CD
V255	漫画派对	6CD
V256	青出于蓝胜于蓝	7CD
V257	刃牙一部	11CD
V258	刃牙二部	8CD
V259	寻找满月	8CD
V260	通灵公主	6CD
V261	樱通信	6CD
V262	罗德岛一部	6CD
V263	罗德岛二部	9CD
V264	风魔小次郎	6CD
V265	菜菜仔解体诊断书	6CD
V266	通灵王	12CD
V357	剑风传奇	13CD
V358	彼男彼女的故事	13CD
V359	伊甸少年	13CD
V360	枪神	13CD
V361	新世纪 GPX TV 版	13CD
V362	星之海洋	13CD
V363	碧奇云	13CD
V364	梦区外的少女	13CD
V365	幻影天使 TV 版	13CD
V366	烈火之炎	14CD
V367	猫眼 TV 版	32CD
V368	猫眼真人版	2CD
V044	高达 F91	2CD
V045	高达 0080	3CD
V046	高达 W 战场回忆录	4CD
V047	高达 0079 剧场版	6CD
V048	蓝色高达 TV 版	14CD
V049	高达 ZZ TV 版	16CD
V050	高达 G TV 版	13CD
V051	高达 0079 TV 版	16CD
V052	高达 W TV 版	17CD
V053	高达 Z TV 版	17CD
V054	高达 X TV 版	17CD
V055	高达 V TV 版	17CD

编号	商品名称	CD 数
V056	倒 A 高达 TV 版	25CD
V057	城市猎人－百万黄金阴谋	1CD
V058	城市猎人－海湾之战	1CD
V059	城市猎人－99 版寒羽良末日	2CD
V060	城市猎人－便衣女警	2CD
V061	城市猎人－天才犯罪教授	2CD
V062	城市猎人－再见我的爱人	2CD
V063	城市猎人－OVA 版	5CD
V064	五星物语	1CD
V065	最游记 OVA	1CD
V066	最游记 剧场版	1CD
V067	最游记 TV 版	21CD
V068	东京巴比伦	1CD
V069	皮丘与皮卡丘	1CD
V070	皮卡丘寒假	1CD
V071	口袋怪物体育对抗赛	1CD
V072	结晶塔帝王	1CD
V073	爆诞	2CD
V074	逆袭	2CD
V075	生化危机 CG	1CD
V076	生化危机 II 故事篇	2CD
V077	生化危机真人版	2CD
V078	全日本卡通 MTV	1CD
V079	同级生－电影版	1CD
V080	同级生－特别版	1CD
V081	同级生－夏日恋情	2CD
V082	同级生－毕业生	2CD
V083	同级生－TV 版	6CD
V084	下级生	7CD
V085	新下级生	4CD
V086	柯南－中华街似曾相识	1CD
V132	柯南－维纳斯之吻	1CD
V133	柯南－黑暗中的死角	1CD
V134	柯南－宝刀争夺战	1CD
V135	柯南－人鱼失踪记	1CD
V136	柯南－十四番目的	2CD
V137	柯南－十位乘客	2CD
V138	柯南－连续两大杀人事件	2CD
V139	柯南－来自黑暗组织女子	2CD
V140	柯南－引爆魔天楼	2CD
V141	柯南－世纪末魔术师	2CD
V142	柯南－意味深长音乐盒	2CD
V143	柯南－超级杀人计划	2CD
V144	柯南－黑暗组织杀机	2CD
V145	柯南－本厅刑事恋爱物语	2CD
V146	柯南－来自天国倒计时	2CD
V147	柯南－瞳孔中的暗杀者	2CD
V148	柯南－工藤新一 VS 怪盗基德	2CD
V149	柯南－二十年后的杀机	2CD
V150	柯南－黑天使翅膀	2CD
V151	柯南－性命交关的复活	3CD
V152	柯南－没消失的证据	2CD
V153	柯南－英语教师 VS 西部侦探	2CD
V154	柯南－2001TV 版	10CD
V155	柯南－事件大追踪	11CD
V156	柯南第一部	15CD
V157	柯南第三部	14CD
V158	果酱男孩	10CD
V159	头文字 D 珍藏版	1CD
V160	头文字 D 电影版	2CD
V161	头文字 D 第二部	5CD
V162	头文字 D 第一部	9CD
V163	纯情房东俏房客－可奈子	1CD
V164	纯情房东俏房客－景太郎	2CD
V165	纯情房东俏房客－特别版	2CD
V166	纯情房东俏房客－TV 版	9CD

编号	商品名称	CD 数
V167	心跳回忆动画	2CD
V168	心跳回忆真人	2CD
V169	火宵之月	2CD
V170	吸血姬美夕剧场	2CD
V171	吸血姬美夕 TV 版	9CD
V172	真孔雀王	2CD
V173	孔雀王 II	3CD
V174	樱大战剧场	2CD
V175	樱大战 OVA	6CD
V176	樱大战 TV 版	12CD
V267	叮－宇宙开拓者	2CD
V268	叮－哆啦 A 梦	2CD
V269	叮－大雄的恐龙	2CD
V270	叮－太阳王传说	2CD
V271	叮－羽翼勇者	2CD
V272	乱马 1/2 剧场	2CD
V273	乱马 1/2OVA 版	3CD
V274	乱马 1/2 TV 版	54CD
V275	GTO 真人版	2CD
V276	GTO 动画 TV 版	25CD
V277	变形金刚剧场	2CD
V278	变形金刚 TV 版	19CD
V279	库洛魔法使剧场	2CD
V280	库洛魔法使－被封印卡片	2CD
V281	库洛魔法使－TV 版一部	14CD
V282	库洛魔法使－TV 版二部	12CD
V283	库洛魔法使延续篇	7CD
V284	白色猎人剧场	2CD
V285	白色猎人 TV 版	9CD
V286	寄生前夜真人	2CD
V287	阿瓦龙	2CD
V288	恶男杰特剧场天国之门	2CD
V289	恶男杰特 TV 版	9CD
V290	幸运女神剧场	2CD
V291	我的爱神	3CD
V292	幸运女神 TV 版	6CD
V293	万有引力剧场	2CD
V294	万有引力 TV 版	5CD
V295	人狼	2CD
V296	铁拳	2CD
V297	大友克洋－世界末日	2CD
V298	大友克洋－大都会	2CD
V299	影技 OVA	2CD
V300	影技 TV 版	9CD
V301	神鬼童子	2CD
V302	钢铁天使剧场	2CD
V303	钢铁天使 TV 版	9CD
V304	午夜之眼	2CD
V305	莎木电影	2CD
V306	电影少女	3CD
V307	天空战记	3CD
V308	暗黑破坏神	3CD
V309	强殖装甲 OVA	3CD
V310	强殖装甲－加尔巴	3CD
V311	天使禁猎区	3CD
V312	青涩宝贝	6CD
V313	新吹波糖危机	2CD
V314	大运动会	6CD
V315	人造人间	6CD
V316	亚历山大战记	7CD
V317	银英外传－千亿之星千亿之光	6CD
V318	银英外传－螺旋迷宫	7CD
V319	银英外传－朝之梦、夜之歌	2CD
V320	银英外传－英雄传说	2CD
V321	银英外传－黄金之翼	1CD
V322	银英外传－星之海洋	1CD

编号	商品名称	CD 数
V323	银英外传－TV 版	55CD
V324	艾迪龙战将	7CD
V325	上界之子	7CD
V326	我是大哥大	7CD
V327	3X3 只眼	7CD
V328	新白雪姬传说	7CD
V329	足球小将欧洲篇	8CD
V330	魔法战士李维	8CD
V331	守护月天 OVA	8CD
V332	守护月天 TV 版	11CD
V333	人形电脑天使心	13CD
V334	猎人 OVA	8CD
V335	猎人 TV 版	31CD
V336	魔术师奥芬一部	9CD
V337	魔术师身芬二部	12CD
V338	犬夜叉 TV 版	40CD
V339	封神演义	9CD
V340	妖精战士	9CD
V341	魔法舞台	9CD
V342	无限未知	9CD
V343	漫游记	9CD
V344	魔法阵都市	9CD
V345	名侦探福尔摩斯	9CD
V346	女神候补生	9CD
V347	黑街二人组（NORI）	9CD
V348	人形草纸	9CD
V349	全金属风暴	10CD
V350	欲望	10CD
V351	中华一番	11CD
V352	圣子到	12CD
V353	梦幻妖子	12CD
V354	暗黑大将军	12CD
V355	高拉的未来世界 II（宫崎骏）	12CD
V356	少女革命 TV 版	13CD
V369	银河战国群雄传	18CD
V370	装甲骑兵	18CD
V371	橙路 TV 版	16CD
V372	超魔神英雄传	25CD
V373	机器猫 TV 版	26CD
V374	新机动警察 OVA 版	8CD
V375	花佑京女佣队	4CD
V376	妹妹公主	10CD
V377	快感乐园	15CD
V378	棋魂 TV 版	29CD
V379	学园侦探团	16CD
V380	樱花大战活动写真集	2CD
V381	金田一歌剧院幽灵	2CD
V382	金田一绝顶聪明推理	2CD
V383	街霸 ZERO	4CD
V384	星方武侠	12CD
V385	南海奇皇	12CD
V386	网球王子 TV 版	19CD
V387	拜托了！老师	12CD
V388	银河天使队	7CD
V389	妹妹公主	10CD
V390	海贼王 TV 版（23-35）	13CD
V391	爆走猎人	13CD
V392	天空战记 TV 版	19CD
V393	八犬传	7CD
V394	暴走猎人 TV 版	13CD
V395	鬼眼狂刀	3CD
V396	Hack！守护者	13CD
V397	犬夜叉－穿越时空的爱恋	2CD
V398	樱花大战活动写真集	2CD
V399	福星小子绮丽之梦	2CD
V400	炎之蜃气楼	2CD

总店邮购部（汇款地址）：沈阳市铁西区南八中路 78 号（保工街八路口东 50 米） 营业时间：早 8:00—晚 18:00

收款人：陆红疆 邮编：110023 电话传真（邮购查询）：024-25850632

五爱批发店：沈阳五爱市场东区 745、746 号 营业时间：早 5:30—晚 15:00

电话传真：024-24141448（邮购免打） 批发专线：13609892121

中国火星电玩

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合 www.marsgame.com 新闻/邮购/时时更新

寻求各地经销商批发热线:(028) 3360988 欢迎浏览中国火星游戏网 E-mail:MARSGAME@263.NET

本部电脑管理,万无一失,全年邮购无一投诉,质优、快速、专业的服务定能让你满意。邮购价:VCD:4元/张,DVD25元/张,音乐CD:8元/张。购碟邮费15元(无论多少,不限品种)邮购地址:成都市建设路邮局5A-199信箱 肖忠发(收) 邮编:610051 注:邮购在附言注明编号即可,如仍写不下请在汇款四天后来电话或传真告之.
门市部地址:成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼D6-D5 电话:028-85230945 分店地址:成都市花圃路城隍庙城北体育馆一楼4号'火星数码' 电话:028-82902219
邮购查询热线:028-83414399 传真号码:028-83361193 广州批发热线:013908178022(仅限批发)
本月起,凡一次性购买碟片100张以上,赠邮购会员卡,持卡享受特惠价!(单独邮购会员卡70元/张/年)

邮购赠品:凡一次性购买金额100元以上可获赠价值28元太八或太十项链一条

日本名卡通动画精选(全彩面,特价:4元/片,会员价3元/片,继续提供VCD补单服务,补齐您VCD残缺部分,价格,邮费不变

编号	片名	数量
651	神秘世界	4CD
005A	男儿当入樽珍藏版	2CD
005B	男儿当入樽TV版	35CD
002A	梦幻妖女	12CD
002B	妖子魔剑	6CD
010A	JOJO冒险(第一卷)	3CD
010B	JOJO冒险(第二卷)	7CD
014A	W-尽华尔兹	2CD
014B	高达G	17CD
014C	W高达TV版	17CD
014D	高达08MS小队	6CD
014E	高达0080	3CD
014F	高达0083	6CD
014G	高达Z	17CD
014H	高达ZZ	16CD
014I	高达X	17CD
014J	高达F91	2CD
014K	高达逆袭夏亚	2CD
014L	高达079TV	16CD
014M	MS08小队(完结篇)	1CD
014N	倒A高达	25CD
014O	SD高达G世	1CD
014P	V高达TV版	17CD
014Q	MS08小队米兰传说	1CD
014R	蓝色高达	1CD
014S	蓝色高达TV版	14CD
014T	高达0083(剧)	2CD
014U	机动梦日记	1CD
014V	高达MTV	1CD
014W	高达W战争回忆录	4CD
014X	高达G剧场版	2CD
014Y	W高达杀人课	2CD
014Z	ZZ高达剧场版	2CD
014AA	X高达剧场版	2CD
014AB	0079剧场版	2CD
017A	不可思游戏TV	19CD
017B	不可思议游戏(剧)	2CD
017C	不可思议游戏延续篇	6CD
017E	不可思议游戏永光传	4CD
025	饿银传说(剧)	4CD
029A	橙露(剧)	2CD
029B	橙露(TV)	24CD
029C	橙露OVA	4CD
032	暗黑破坏神	3CD
035	天空之城	2CD
037A	怪医秦博士千喜版	2CD
037B	怪医秦博士TV版	8CD
038	DNA2	5CD
052A	城猎-天才教授	2CD
052B	城猎-爱与连发枪	2CD
052C	城猎-百万美金	1CD
052D	城猎-海滩之战	1CD
052E	城猎-便衣女警	2CD
052F	99城市猎人(寒羽良死期)	2CD
052G	城市猎人OVA	5CD
058A	樱花大战全集	2CD
058B	樱花大战OVA	6CD
058C	樱花大战TV版	25CD
058D	樱花大战真人版	4CD
058E	樱花大战写真集	2CD
060	碧奇云-兰色种子	13CD
061A	万能文化猫娘	6CD
061B	万能文化猫娘OVA	3CD
062A	幽游白书(剧)	2CD
062B	幽游白书(TV)	38CD
062C	幽游白书(电)	1CD
062D	幽游白书-大百科	1CD
062E	幽游白书-飞彩之章	1CD
062F	幽游白书-幽助之章	1CD
063	电影少女	3CD
069A	X战记	2CD
069B	X战记TV	20CD
071A	卒业	4CD
071B	卒业圣罗V	1CD
075	风魔小次郎	6CD
076A	真孔雀王	2CD
076B	孔雀王2	3CD
078	圣子到BOY	12CD
079B	天地无用-魍皇鬼	9CD
079C	天地无用炎夏之圣诞	2CD
079D	天地无用遥远的思念	2CD
079E	新天地无用(TV)	9CD
079F	天地无用外传	9CD
079G	天地无用地球篇	7CD
079H	天地无用宇宙篇	7CD
082A	超-可有记得爱	2CD
082B	超时空要塞加强版	4CD
082C	超时空要塞2	3CD
082D	超时空要塞(TV)	12CD
082G	超时空要塞歌集.	1CD
082I	超时空要塞D7OVA	1CD
082J	超时空7(第一部)	13CD
082L	超时空要塞7(第二部)	11CD
082M	超时空要塞爱丽斯	2CD
089A	龙珠Z之冥界超激战	1CD
089B	龙珠Z银河最强战士	1CD
089C	龙珠ZOVA大全集	13CD
089D	龙珠-地球保卫战	1CD
089E	龙珠-热血热斗	1CD
089F	龙珠-神龙传说	1CD
093	龙猫	2CD
095	斗神传	2CD
099	百变狸猫	2CD
103	圣传	2CD
105A	我的爱神	3CD
105B	幸运Q版我的爱神	6CD
105C	幸运女神2000(剧)	2CD
106	风之谷	2CD
107A	3*3只眼(一)	4CD
107B	3*3只眼(二)	3CD
110	魔女宅急变	2CD
111A	魔剑美神第一卷	2CD
111B	秀逗魔道士第一部	9CD
111C	秀逗魔道士第二部	13CD
111D	秀逗魔道士第三部	9CD
111E	秀逗魔道士第二卷	2CD
111F	秀逗魔道士剧场版	4CD
111G	秀逗魔道士剧场版	1CD
113	阿尔斯兰战记	4CD
115A	相聚一刻TV	32CD
115B	相聚一刻岛外篇	1CD
118A	新世纪福音战士TV	13CD
118B	新世纪剧场版	4CD
121	超魔神英雄传	25CD

编号	片名	数量
123A	浪客剑心特别版	1CD
123B	浪客剑心TV版	40CD
123C	浪客剑心剧场版	2CD
123D	浪客剑心追忆篇	4CD
123E	浪客剑心未放映之秘藏	1CD
123F	浪客剑心-逆刃刀	2CD
123G	浪客剑心-明治剑客	1CD
123H	浪客剑心珍藏版	3CD
123I	浪客剑心人气排行榜	1CD
123J	浪客剑心四乃森仓紫	1CD
123K	浪客剑心濑田宗次郎	1CD
123L	浪客剑心相乐左之助	1CD
123M	浪客剑心剑技大全	1CD
123N	浪客剑心名胜全集	1CD
123O	浪客剑心星霜篇	2CD
131A	罗德岛战记(吟游诗人)	6CD
131B	罗德岛战记(英雄骑士)	9CD
134	宫崎骏MTV	1CD
148A	攻克机动队剧	2CD
148B	攻克机动队M66	1CD
152A	少女革命TV	13CD
152B	少女革命剧	2CD
154	天空战记	3CD
154	天空战记TV	19CD
158	北斗之拳	2CD
160	强殖装甲	6CD
162A	口袋宠物小精灵TV版	15CD
162B	宠物小精逆袭灵	2CD
162C	宠物小精灵爆诞	2CD
162D	皮卡丘的寒假	1CD
162E	皮卡丘与皮卡丘	1CD
162F	皮卡丘体育对抗赛	1CD
162G	皮卡丘结晶塔	2CD
162H	口袋宠物小精灵剧场版	1CD
162I	皮卡丘探险队	1CD
162J	露丘拉的圣诞节(特别篇)	1CD
170	铁拳1*2	2CD
181	王立宇宙军	2CD
188A	银河英雄新战争序曲	2CD
188B	银河英雄TV	55CD
188C	银英外传白银之谷	2CD
188D	银英外传黄金之翼	1CD
188E	银英外传螺迷宫	7CD
188F	银英传千亿之星	6CD
188G	银英外传反叛者	2CD
188H	银英战国群雄TV	18CD
195A	魔法骑士特别版	2CD
195B	魔法骑士TV	18CD
201A	97拳王攻略	2CD
201B	98拳王攻略	1CD
201C	99拳王攻略	1CD
201D	2000拳王	1CD
201E	新拳王99	2CD
209A	吸血姬美夕剧	2CD
209B	新吸血美夕TV(完)	9CD
200	突而其来的妻子	1CD
211	铳梦	1CD
212A	侍魂破天降魔之章	1CD
212B	侍魂斩魔传	2CD
223	猫眼	32CD
225A	宇宙骑士TV	16CD
225B	宇宙骑士2	3CD
234	真女神转生	2CD
245	幽灵公主	2CD
246A	纯情房东悄房客	9CD
246B	纯情房东悄房客特别版	2CD
246C	纯情房东OVA	1CD
246D	纯情房东景太篇	2CD
300	I地球光II月光碟	5CD
301	快餐店之恋	3CD
302	机甲兵团	16CD
303	末日危机	1CD
500A	圣斗士真红少年	1CD
500B	圣斗士最终战士	1CD
500C	圣斗士黄金苹果	1CD
500D	圣斗士海皇篇	5CD
500E	圣斗士TV	25CD
500F	圣斗士-BTX	9CD
500G	圣斗士北欧篇	9CD
500H	圣斗士神与神激战	1CD
505A	金田一TV版	13CD
505B	金田一歌剧院	2CD
505C	金田一少年杀戮钳碧岛	2CD
505D	金田一人偶世界	5CD
505E	金田一七赖美雪之杀人事件	1CD
505F	金田一神秘马戏团	4CD
506	岁月童画	2CD
507A	卡通MTV精选1	1CD
507B	卡通MTV精选2	1CD
507C	卡通MTV精选3	1CD
507D	卡通MTV精选4	2CD
509A	生化危机2攻略	1CD
509B	生化危机2真人版	2CD
509C	生化危机3CG恐龙危机CG	1CD
509D	生化危机3(真人版)	2CD
509E	生化危机2002真人版	2CD
513	魔法少年	1CD
520	学园侦探团	16CD
525	听到涛声	1CD
526A	太空战士8代CG	1CD
526B	太空战士9代G	1CD
526C	太空战士八MTV	1CD
526D	太空战士10电影版	2CD
526E	太空战士10CG	2CD
526F	太空战士TV	8CD
527	青之六号	4CD
528	五星物语	1CD
529	樱花之花组	2CD
530	鬼神童子	2CD
532	精灵使	1CD
534	杀人课	2CD
535	彼男彼女的故事	13CD
536	世界末日	2CD
537	饿沙罗鬼	13CD
626A	地狱侦探团(白色猎人)	9CD
626B	白色十字架	2CD
627	AD警察	6CD
628	记忆(大友克洋)	2CD
630	十兵卫	5CD
634	真夜中之侦探	6CD
635A	头文字DTV	9CD
635B	头文字DOVA	5CD
635C	头文字D剧	2CD
635D	头文字D电影版	2CD

编号	片名	数量
636A	倒凶十将传	3CD
636B	倒凶十将传-封魔五行传承	1CD
637	火宵之月	2CD
638	电脑战记	3CD
639A	封神演义	9CD
639B	封神大百科	3CD
642	人鱼之伤	2CD
643	炎之记忆	2CD
647	午夜之眼	2CD
648A	恶男杰特	9CD
648B	恶男杰特剧(天国之门)	2CD
649	黑方武侠	12CD
651	神秘世界	4CD
652	钢铁新世纪	4CD
654	新吹波糖危机	7CD
656A	守护月天	11CD
656B	守护月天OVA	8CD
661A	高智能赛车	2CD
661B	新世纪GPXII并列第一	5CD
661C	新世纪GPXII	3CD
661D	新世纪GPXII	3CD
661E	最终挑战者	1CD
661F	新世纪GPX TV	13CD
663A	最游记(TV)	21CD
663B	最游记剧场版	2CD
663C	最游记OVA	1CD
664	灵魂力量	9CD
665	超神姬	4CD
666	迷宫物语	1CD
670	魔影紫光	2CD
671	妖精战士	9CD
674A	库洛魔发使第一部	14CD
674C	库洛魔法使第二部	12CD
674D	库洛魔法使被封印的卡片	2CD
674E	库洛魔法使延续篇	7CD
674F	新库洛魔法使剧(英文版)	2CD
678A	花样男子	1CD
678B	流星花园	17CD
679	老人与Z	2CD
680A	机动警察(剧)	2CD
680B	机动警察(电)	2CD
680C	机动警察OVA	4CD
681	我是大哥大	7CD
684A	足球小将世青篇	5CD
684B	足球小将小学篇	7CD
684C	新足球小将	5CD
684D	足球小将欧洲篇	8CD
684E	足球小将	3CD
684F	足球风云	1CD
684G	哨声响起	1CD
686	沙罗曼蛇	2CD
687A	装甲骑兵(OVA)	3CD
687B	装甲骑兵(TV)	18CD
690A	恋爱世纪(剧)	2CD
690B	万有引力TV	5CD
691	闪电霹雳车	4CD
694	通灵公主	6CD
696	恐怖宠物店	4CD
697A	勇者王	17CD
697B	勇者王剧	2CD
698	武神传说	3CD
699	众神的黄昏	1CD
700	电脑刑事档案	3CD
703	网中之鱼	1CD
704	龙骑士	4CD
705	亚里安	2CD
706	时空传抄	6CD
707	变色龙	3CD
708A	乱马1/2	2CD
708B	新乱马OVA	3CD
708C	乱马1/2热斗篇(第一部)	6CD
708D	(第二部)	7CD
708E	(第三部)	7CD
708F	(第四部)	7CD
708G	(第五部)	7CD
708H	(第六部)	7CD
708I	(第七部)	7CD
708J	(第八部)	6CD
711A	天空艾斯加科尼(圣天空战记)	13CD
711B	天空艾斯加科尼剧	2CD
712	塞冷前线	1CD
715	快刀乱麻	1CD
717	幽幻怪社	2CD
718	战国魔神	13CD
719	圣露米学院	2CD
720	天使禁猎区	3CD
723	钓鱼武状元	9CD
724	爆笑吸血鬼	3CD
725	奥美帝	2CD
713	刀魂	2CD
728	魔神B-G-O	6CD
729	星际争霸战	6CD
730	松本零士(宇宙战舰)	6CD
731	女神候补生	9CD
732A	钢铁天使	9CD
732B	钢铁天使(剧)	2CD
732C	钢铁天使久留美式	4CD
732D	钢铁天使零	1CD
735	安琪莉可	1CD
736	伊甸少年	13CD
739	魔法使	3CD
738	默士录	1CD
740	钢铁神兵	7CD
741	飞天红猪侠	2CD
742	神风怪盗	4CD
743	鲁邦暗杀指念	2CD
744	黄金宝贝	3CD
745	黄龙之耳	1CD
746	兽战士女	9CD
538	特搜机动队	3CD
539	冒险少女拉汀亚TV	13CD
540A	GS美神剧	1CD
540B	GS美神TV版	15CD
547A	真三一万能侠	7CD
547B	真三一万能侠	3CD
548A	魔术师奥梵第一部	9CD
548B	魔术师第二部	12CD
549	力古师托宇宙战记	6CD
550	VISTOR(访问者)	3CD
551	EAT MAN(食人、铁男)	6CD
552A	贼王(电影版)	1CD
552B	海贼王	36CD
553	魔装机神	12CD
556	光明战士-阿基拉	2CD

编号	片名	数量
557A	重战机	2CD
557B	重战机TV版	18CD
558A	街霸2剧	2CD
558B	街霸V剧	2CD
558C	街霸(TV)	14CD
558D	街霸OVA	4CD
559A	棒球英豪-大学物语	2CD
559B	最后冠军	3CD
559C	棒球英豪TV	50CD
559D	安达充H2外传	21CD
559F	风之速(安达充)	2CD
562A	福星小子圣水奇缘	2CD
562B	福星小子爱星之恋	2CD
562C	福星小子情侣乐天	2CD
562D	福星小子求你说声我爱你	2CD
562E	福星小子鬼姬传说	2CD
562F	福星小子绮丽人之梦	2CD
562G	福星小子特别版	1CD
562H	福星小子阿渚的未婚妻	1CD
563A	绝爱OVA版	3CD
563B	绝爱	1CD
565	东京巴比伦	1CD
566	走向心灵	7CD
567	快乐蒸气探团	1CD
568	银河少女警察	6CD
569	铃声LAIN	5CD
572A	地狱先生 神眉	1CD
572B	地狱先生恐怖新学期	1CD
572C	地狱先生(TV)	16CD
573A	两大杀人事件	2CD
573B	引爆摩天楼	2CD
573C	黑暗组织女子	2CD
573D	14番目	2CD
573E	柯南(TV)	14CD
573F	世纪末魔术师	2CD
573G	青山岗昌短篇缉	1CD
573H	意味深长的音乐盒	2CD
573I	八代	10CD
573J	毛利小五郎	2CD
573K	第十位乘客	2CD
573L	超级杀人计划	2CD
573M	阿兰的初步推理	CD
573N	黑天使的翅膀	2CD
573O	本万刑事之恋爱物语	2CD
573P	瞳孔中的暗杀者	2CD
573Q	太顺利的推理	1CD
573R	对怪盗基德(工藤一新)	2CD
573S	柯南2001最新TV版	10CD
573T	通向天国的倒计时	2CD
573U	特别版-人鱼失踪记	1CD
573V	暗黑组织之杀机	2CD
573W	二十年后的杀机	2CD
573X	月与星与太阳的故事	1CD
573Y	流水亭流出的杀意	1CD
573Z	鸟取蜘蛛屋之怪事件	1CD
573AA	少年侦探团消失事件	1CD
573AB	名家连续惨死事件	1CD
573AC	暗夜公爵	1CD
573AD	幽灵船	1CD
573AE	外交官杀人事件	1CD
573AF	行动电话杀人事件	1CD
573AG	体育俱乐部杀人事件	1CD
573AH	插画画家杀人事件	1CD
573AI	行动电话杀人事件	1CD
573AJ	荷姆斯弗利克杀人事件	1CD
573AK	滑雪别墅阴影事件	1CD
573AL	雾天狗传说发生事件	1CD
573AM	当红艺人杀人事件	1CD
573AN	维纳斯之吻	1CD
573AO	鸟取屋之怪解决篇	1CD
573AP	暗夜死角	1CD
573AQ	死亡的复活	1CD
573AR	宝刀争夺战	1CD
573AS	性命交关的复活	3CD
573AT	被杀了四次的男人	1CD
573AU	没消失的证据	2CD
573AV	性命交关的复活之约定场所	1CD
573AW	神秘乘客	2CD
573AX	公寓坠楼事件	1CD
573AY	英语老师VS西部名侦察	2CD
573AZ	黑暗组织再会	3CD
573BA	十六人的怀疑者	1CD
573BB	怀古饭店神秘事件	1CD
573BC	通往迷宫的入口	1CD
573BD	被封印目墓的秘密事件	2CD
573BE	年幼的目击者	1CD
573BF	流水亭的玄机	2CD
573BG	工藤新一MY事件发生篇	1CD
573BH	红鬼村火节杀人事件	1CD
573BI	周一晚上七点半杀人事件	1CD
573BJ	丧失记忆的美少女事件	1CD
573BK	仙人掌杀人事件	1CD
573BL	充满谎言的委托人	2CD
573BM	中华街的似曾相识	2CD
573BN	竞技场上无差别	1CD
573BO	迷样信息狙击事件	1CD
573BP	迷失森林中的光彦	1CD
573BQ	咖啡厅馆突然闯入事件	1CD
573BR	龙神山坠落事件	1CD
575A	星界之纹章	7CD
575B	星界之纹章(特别版)	2CD
575C	星界之战旗	5CD
575D	星界之断章	1CD
575E	星界之战旗II	5CD
575F	星界之战旗特别版	1CD
578	风之名仪	2CD
580	勇者斗恶龙	10CD
581	破邪大星	3CD
582	南海奇皇	6CD
583	麻木之部屋	2CD
584A	机动战舰	9CD
584B	机动战舰(剧)	2CD
586A	心跳回忆(动画版)	2CD
586B	心跳回忆(真人版)	2CD
587A	影技	9CD
587B	影技剧场版	2CD
588	火魅子传	6CD
593A	GTO动画版	25CD
593B	GTO2000特别版(真人版)	2CD
595	剑风传奇(烙印战士)	13CD
596A	水晶国传说	2CD
596B	水晶国传说OVA	3CD
599	学校幽灵	6CD
603	烈火之炎	14CD

编号	片名	数量
604	青涩宝贝	12CD
587	影技	9CD
605	枪神	13CD
607	伤追人	5CD
610A	魔法阵都市(TV)	9CD
610B	魔界小分队	1CD
614	课本没教的事	2CD
615	恶魔战士	4CD
616	飞越颠峰	3CD
617A	眼镜蛇(哥布拉)	2CD
617B	哥布拉TV	11CD
618	七都市物语	1CD
619A	逮捕令OVA	6CD
619B	新逮捕令	13CD
620	阳光普照	1CD
621	兽兵卫	2CD
752	邻家女孩	6CD
753	翼天使之声	6CD
754	超兽传说	2CD
756	黄金战士	6CD
757	D4公主	4CD
759A	机械女神	26CD
759B	机械女神剧	2CD
760	无休战将	6CD
766	苍之流星	3CD
768	幻魔大战	2CD
772	极黑之翼	1CD
773	反黑风暴	2CD
774	伴龙少女	2CD
775	美幸不可思议之国	1CD
778	咒语鬼精灵	1CD
780	雌威队	2CD
781	八云立	2CD
782	虚界之魔兽	5CD
783	午限风情	9CD
784	EX DW杀手	5CD
788	漫游记	5CD
786	亚历山大战记	7CD
787	银装骑攻队	5CD
788	天使宝贝蛋	9CD
789	超入学园	2CD
790	冷面魅影	5CD
791	依煞	2CD
793	人形草纸	9CD
794	东邪西毒	4CD
797	天国女神	1CD
798	小女孩的玩具	16CD
800	铠传	3CD
661A	新世纪GPX ZERO	2CD
661B	新世纪GPX TV	5CD
661C	新世纪GPX-ZERO	4CD
661D	新世纪GPX-SAGA	4CD
661E	高智能方程式最终挑战者	1CD
801	禁区外的少女	13CD
802	太空漫游者	2CD
803	快感指令	15CD
806A	游戏王	13CD
806B	游戏王剧	1CD
810	新变形金刚	19CD
813	间之楔	2CD
818	漫画英雄	2CD
809	美少女刑事	2CD
817A	犬夜叉	41CD
817B	犬夜叉	2CD
814	卡片召唤师	5CD
816	中华一番	11CD
819	掌上妖女	5CD
821	人狼	2CD
811	月影兰	7CD
820	上界之子(婆梭罗)	7CD
824	令人战栗的格林童话	1CD
826	电童	5CD
823	学生妹	2CD
827A	蜡笔小新	2CD
827B	新蜡笔小新	2CD
827C	蜡笔小新特别版	1CD
827D	蜡笔小新秋季特别节目	1CD
827E	蜡笔小新跨越地球篇	1CD
827F	蜡笔小新温泉大决战	2CD
829	秘密电影舞 踏天后	2CD
830A	数码宝贝	1CD
830B	数码宝贝操盘手	1CD
830C	数码宝贝代博落兽的逆袭	1CD
830D	数码宝贝之暗黑斗暴龙	2CD
109	魔法提琴手	9CD
851A	猎人TV	31CD
851B	猎人OVA	8CD
836	人造人间	6CD
834A	叮当猫(太阳王传说)	2CD
834B	太阳王恐龙	2CD
834C	太阳王宇宙开拓史	2CD
834D	太阳王秋季特别节目	2CD
834E	太阳王翼之勇者	2CD
834F	太阳王新学期特别节目	2CD
833	想见到你	1CD
847	反斗小皇子	1CD
837	织田信长(真人版)	2CD
839	超入古加	17CD
838	伙头智多星	12CD
846	终极战区	1CD
840	求恋期	6CD
842	此时此地的我	5CD
843	机器猫	26CD
848	魔法天使	18CD
849	不文明泰山	11CD
855	泪眼煞星	4CD
859	我爱泡影	8CD
852	捍卫者	8CD
864A	咸蛋超人	1CD
864B	咸蛋超人狄格外传	2CD
864C	蒙面超人空蛾(真人)	2CD
865	星际迷航	4CD
862	机动天使	9CD
867	原罪	1CD
869	古墓丽影	2CD
870	永恒传说	5CD
871A	刃牙	9CD
871B	刃牙I+II	4CD
872	湘南爆走族	2CD
873	小魔女朵瑞咪	1CD
873	地球少女	5CD
874	剑星传(星之海洋)	13CD
876	乘风少年	2CD
877	黑街二人组	9CD

编号	片名	数量
878	辣妹当家	3CD
879	爆转陀螺	2CD
880	死亡的思考	3CD
881	卡利奥斯托洛城	2CD
882	魔法战士	6CD
883	天才风水师-水铃	2CD
884	手 治虫特典	1CD
885A	欢心	1CD
885B	欢心	8CD
886	希望之蛋	1CD
887	亚利安第九学园	1CD
888	破邪巨星	3CD
889	妹妹公主	7CD
890	学园战记	3CD
891	金太郎	4CD
892	爱的寄托	3CD
893A	欲望	10CD
893B	欲望II	1CD
894	魂狩	9CD
896	恋爱季节	7CD
897	集合之战	5CD
898	魁男孰	1CD
899	X电车冒险	1CD
900	娱乐金鱼眼	1CD
901	火圣旅团999	1CD
902	真盖特对新盖特机器人	4CD
903	惑星的诱惑	3CD
904	新白雪姬传说	7CD
905	X予兆	1CD
906	绿林寨	3CD
907	精灵狩护者II	4CD
908	超级偶像猫玲当	2CD
909	梦圆	2CD
910	血	2CD
911	狂野的禁区	10CD
912	太阳之船	4CD
913	亚洲龙	2CD
914	FAKE	1CD
915	魔法少女猫	4CD
916	幻影天使	13CD
917	草莓蛋	3CD
918	莎木电影版	2CD
919	动感美少女	1CD
920	无限的冒险	3CD
921	再造人009	3CD
922	棋魂	30CD
923	通灵童子	10CD
924A	学校怪谈	1CD
924B	学校怪谈之邪鬼传说	1CD
925	哈雷小子	1CD
926	银河冒险战记	2CD
927	超都雷登	13CD
928	毕其顿的恶魔	2CD
929	幻象战士	7CD
930A	千与千寻	2CD
930B	千与千寻	2CD
931	飞鹰侠	3CD
932	寄生前夜真人版	2CD
933	超音鼠	1CD
935	吸血鬼猎人D	2CD
936	大都会	2CD
937	美少女战士R	3CD
941	超人高斯电影版	2CD
942	电击作战	2CD
943	死神之迷	4CD
944	樱桃小丸子	2CD
945	七濑神探	1CD
947	圣战士	17CD
948	分身战士	2CD
949	娇刀战士	1CD
950	高校女孩	5CD
951	翼神传说	1CD
952	铁拳4代	1CD
953	猫眼神偷	2 CD
954	新吸血鬼猎人	6CD
955	弹珠超人	9CD
956	幻魔大战	1CD
957	机械人真幌	2CD
958	名侦探福尔摩斯	9CD
959	电脑美少女	10CD
960A	银河天使队	7CD
960B	银可天使队II	1CD
961	青出于蓝胜于蓝	10CD
962	拜托了老师	12CD
963	东京地下城奇兵	2CD
964	全金属风暴	15CD
965	守护者	11CD
966	暴走猎人	13CD
967	天使小生意气	7CD
968	寻找满月	8CD
969	黑巫	1CD
970	十二国记	2CD
971	神雕侠侣	1CD
972	德国轰炸机	1CD
973	蓝色回忆	3CD
974	盗贼王	4CD
975	东京地下城	7CD
976	鬼眼狂刀	10CD
977	魔法街	1CD
978	圣石王者	6CD
979	最终战士	3CD
980	UFO皇女	4CD
981	朝雾的巫女	1CD
982	小小雪	2CD
983	宝瓶时代	5CD
984	果酱少年	10CD
985	镜女骑士	2CD
986	猎人罗宾	1CD
987	炎之蜃气楼	1CD
988	漫画大王	4CD
989	娜可露露	1CD
990	煌罗万象	1CD
991	秋之回忆	2CD
992	通向光辉的季节	2CD
993	我的邻居山田君	2CD
994	御龙少年	1CD
995	D-D龙骑士	1CD
996	我的漂亮女友	2CD
997	星之声	1CD
998	美雪美雪	19CD
999	陪卿疯狂	3CD

日本动画漫DVD(精包装,全彩面,每片25元,会员价20元邮费15元,无论多少)

编号	片名	数量
D003	天空艾斯嘉科尼TV版	3CD
D007	魔术师奥芬II	3CD
D009	女恶魔人	3CD
D013	女神候补生	2CD
D020	高达Z	6CD
D026	纯情房东俏房客TV版	3CD
D031	高智能方程式系列	4CD
D034	高达W TV	5CD
D036	最游记TV版(卷一)	3CD
D037	最游记TV版(卷二)	3CD
D042	圣斗士星矢黄金十二宫	8CD
D047	高达G-TV版	5CD
D048	梦幻妖子	3CD
D052	封神演义	3CD
D056	宇宙骑士II	1CD
D065	机动战舰OVA版	1CD
D069	超时空要塞OVA版	1CD
D070	街头霸王ZERO	1CD
D071	午夜之眼	1CD
D075	金田一杀戮之深海	1CD
D079	老人与Z	1CD
D081	变形金钢电影版	1CD
D092	不思议游戏OVA版	2CD
D095	怪医秦博士OVA版	1CD
D097	安达充大学篇	1CD
D098	超神姬	1CD
D105	JOJO奇妙冒险	2CD
D107	叮当电影版	2CD
D109	魔法少年	1CD
D116	金田一OVA版	1CD
D119	机动警察OVA	2CD
D121	星之海洋	3CD
D130	海贼王发条岛冒险	1CD
D137	强殖装甲II	2CD
D139	通灵王	1CD
D140	游戏王特别版	1CD
D141	高达X-TV版	5CD
D148	W高达TV版	10CD
D165	棋魂	1CD
D166	真.孔雀王	1CD
D167	天地无用之遥远的思念	1CD
D168	网球王子TV	1CD
D169	猎人卷四	1CD
D170	天使禁猎区	1CD
D171	安琪莉可	1CD
D172	人造人间	1CD
D173	果酱少年	1CD
D174	恋爱白皮书	4CD
D175	FAKE	3CD
D176	魔卡少女樱剧场版	1CD
D177	最游记(剧)	1CD
D178	高达逆袭	1CD
D179	机动警察	2CD
D180	美少女刑事	1CD
D181	橙露	1CD
D182	快杰蒸气车	1CD
D183	千与千寻	2CD
D184	樱花大战活动写真	1CD
D185	血	1CD
D186	爆笑吸血鬼	1CD
D187	太空战士	2CD
D188	新白雪姬传说	2CD
D189	吸血姬美夕TV	1CD
D190	逮捕令	1CD
D191	新世纪GPX	4CD
D192	魔法少女樱第一部	8CD
D193	万有引力TV	CD
D194	人狼	1JCD
D195	BIG-O	2CD

中国火星电玩

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合 WWW.marsgame.com 新闻/邮购/时时更新
寻求各地经销商批发热线:(028) 3360988 欢迎浏览中国火星游戏网 E-mail:MARSGAME@263.NET

日本卡通电玩音乐 CD 大集合(全新版、质量佳、倾听大奉献. 每片 8 元, 会员价 7 元. 邮费 15 元)注:邮购时请注明编号

卡通发烧族

编号	名称
A32	龙猫歌曲及伴唱集
A36	风之谷宫崎骏电影原声集
A40	萤火虫之墓原声集 2
A43	天空之城电影原声集
A44	天空之城交响原声集
A117	X 战记原声集
A130	青之六号原声集 1+Antarct
A131	青之六号原声集 2

超炫电玩系列

编号	名称
B6	恶魔城 X 月下夜想曲
B14	机器人大战 F 完结篇
B18	虹色青春
B65	MidiPowerPro6 恶魔城月下之夜想曲 II
B102	恶魔城精选集 I
B108	B111 太空战士 VIII 代原声集(4CD)
B127	恶魔城默示录原声集
B128	死寂之城原声集
B131	莎木超强 DC 原声集
B132	藤崎诗识风の扉
B136	1999 科拿米游戏精选集
B172	月华剑士 Arrange Tracks
B173	恶魔城 X 混音集
B219	B222 太空战士 7 代原声集(4CD)
B223	太空战士 7 代 Reunion Tr
B229	太空战 8 代交响乐版
B257	莎木 Juke Box
B266	太空战士 VIII 钢琴精选
B288	女神战记混音集
B302	超级机器人大战?原声集 2
B304	想见你 LOVE SONGS
B305	超级机器人大战?原声集 2
B309	幻想水浒传 II 音乐集
B348	太空战士 9 代原声集
B390	太空战士 9 代钢琴精选集
B458	B461 太空战士 X(4CD)
B508	青涩之恋 2 超级歌唱精选
B545	太空战士 POTION2 RWLAX
B546	樱花大战活动写真全曲集
B561	B562 樱花大战阿拉伯的蔷薇(2CD)
B563	樱花大战歌谣秀因为爱

一番卡通系列

编号	名称
8	少女革命绝对进化革命前夜
22	幽游白书最强演唱集
27	白鲸传说原声集
31	天地无用真夏剧场版
33	灌篮高手 TV 牌歌曲精选
34	梦幻游戏歌曲宝典 1
35	秀逗魔道士歌曲回忆录
37	福音战士 refrain 专集
40	樱花大战蒸气蓄音馆
42	妖精狩猎者角色歌曲集
45	超时空要塞 15 周年特别单曲组合
54	神剑冯江湖维新志士镇魂歌
55	剑风传奇原声集
56	烈火之炎原声集 VOL.2
63	福音战士 VOX 精选
64	65 福音战士交响乐 VOL(2CD)
74	超时空要塞爆火
76	支配者的黄昏原声集
79	魔神英雄传主题歌总集
80	剑龙传主题总集
81	神剑闯江湖明治剑心浪漫谭
83	逮捕令超级精选 VOL.1
84	逮捕令超级精选 VOL.2
91	烈火之炎原声集 VOL.2
95	魔法公主交响组曲久石让
98	库洛魔法使创造
101	女王之路单曲选 VOL.1
102	女王之路单曲选 VOL.2
104	中华一番原声集
116	秀逗魔道士 TRY V1
117	秀逗魔道士 TRY V2
118	流星花园 Hana Dan
119	流星花园 Encore pie
131	秀逗魔道士 NEXT III
132	星际牛仔原声集 I(恶男杰特)
133	星际牛仔原声集 II(恶男杰特)
138	库洛魔法使原声集 II
145	金田一事件薄歌曲集
146	邻家女孩原声集
147	机动新世纪 X SIDE2
148	机动新世纪 X SIDE3
151	库洛魔法使角色歌曲
170	幽游白书主题歌精选集
171	幽游白书歌唱精选集
177	神剑闯江湖追忆编
185	天使禁猎区原声集
188	玲音 Lain 原声集 2
191	星际牛仔 BLUE
196	玲音 Lain 原声集 1
210	新机动战记高达 W Operation1
211	新机动战记高达 W Operation2
212	新机动战记高达 W Operation3
213	新机动战记高达 W Operation4
214	新机动战记高达 W Operation5
215	机动战士高达 ZZ BGMVOL:1
216	机动战士高达 ZZ BGMVOL:2
217	218 机动战士高达 ZZ SPECIAL(二枚组)
223	袁战士
233	高达 0083 S.Memory1
234	高达 0083 S.Memory2
235	236 机动战士高达 0083 原声全集(二枚组)
237	238 机动战士高达 20 周年交响音乐会
240	241 秀逗魔道士歌唱精选集(二枚组)
244	库洛魔法使原原声集 3
248	高达单曲史超级精选 III
249	高达单曲史超级精选 II
251	男女跷跷板 ACT1.0
252	男女跷跷板 ACT2.0
255	倒 A 高达原声集
260	高达单曲史超级精选 I
266	秀逗魔道士 Motion Picture
270	库洛魔法使剧场版原声集
286	魔地公主电影原声集
288	久石让工作室 WORKS II
290	秋叶原电脑组歌唱集
296	星际牛仔 VITAMINLESS
298	水色时代角色原声集
300	水色时代角色歌唱集
309	小红帽恰恰原声集 3
310	小红帽恰恰原声集 2
311	小红帽恰恰原声集 4
312	仙界传封神演义歌宴
314	万有引力原声集
322	万有引力 II 原声集
326	库洛魔法使友枝耶诞会
329	暗之末裔原声集
330	小红帽恰恰原声集 1
332	仙界传封神演义音乐榜地
333	傀儡师左近原声集
340	猎人原声集 1
344	橘子酱男孩歌唱精选集
347	房东俏房客歌唱原集
368	玲音 Cyberia*mix
369	猎人原声集 2
372	快感指令原声集
373	白色十字架 TV 原声集
379	海贼王歌唱原声集
383	白色十字架主题歌精选集
384	库洛魔法使原声集 4
386	白色十字架 OVA 版原声集
387	万有引力广播剧 1
388	傀儡师左近原声集 2
397	X CLAMP 角色档案
421	安琪莉可女王之路歌 1
422	安琪莉可女王之路歌 2
426	仙界传封神演义歌宴 II
427	海贼王歌唱精选集
429	数码宝贝歌唱精选集
433	库洛魔法使单曲超特全集
437	库洛魔法使单曲超特全集
440	天使禁猎区星幽界编 1
444	梦幻天女原声集
449	天使禁猎区 OVA 原声集
456	幻想魔传最游记原声集
458	梦幻天女原声集 2
460	天使禁猎区星幽界编 2
463	464 纯情房东俏房客原声集(二枚组)
468	幻想魔传最游记 Image V.1
484	库洛魔法使单曲全集 2
497	久石让 WORKS.1
499	万有引力歌唱音乐集 TV-1
500	名侦探柯南单曲精选集 1
501	名侦探柯南单曲精选集 2
505	暗之末裔绯色之月原声集
516	517 猎人角色歌唱集(2CD)
520	守护者女神月天歌唱精选 2
521	邻家女孩 Cross Roadd 原声集
529	猎人歌唱集
540	幻想魔传最游记原声集 VOL.2
541	犬夜叉音乐篇
543	天使禁猎区形成界 -1 广播
545	猎人原声集 3
546	新世纪福音战士绫波零
564	暗之末裔大原声集 2- 紫水
581	万有引力 SOUND STORY
582	同人志宴会原声集
585	586 女社事务所单曲精选集(2CD)
587	天使领域歌唱原声集 1
600	恐怖宠物店原声集
604	幻想魔传最游记剧场版原声集
606	X- 神威 & 封真歌唱精选集
607	星际牛仔天国之声
615	OVA 最游记原声集
616	VANDREAD 歌唱精选集
619	天使领域歌唱原声集 2
636	万有引力歌唱精选集
637	万有引力新堂悉歌唱
639	错人■猎人单曲精选集
646	幻影天使四季印象专集
647	NoirBlacDans(歌唱集)黑笔街二人组
663	幻影天使 Memory for you 原声集
669	库洛魔法使主题歌精选集
671	久石让完全精选集
674	X 原声集(ORIGINAL SOUNDTRACK I)
676	海贼王大作战 2 歌唱音乐精选集

人气名优精选

编号	名称
V17	奥井雅美 MO-can
V21	林原惠 CD FILE 1Refl
V22	金月真美 Touch and Go
V23	米仓千寻 Always
V31	绪方惠美 / 多重人格
V38	板本真绫 DIVE
V46	奥井雅美 Gyuu
V64	绪方惠美(em:ou)Live
V71	子安武人
V73	绪方惠美 BEST RUNNER
V75	林原 ENFLEURAGE
V77	林原 HALF AND HAL
V79	岩男润子 ALIVE
V82	丹下樱 NEO GENERATION
V88	林原 LRAVATI
V90	米仓千寻 COLURS
V92	坂本真绫最新精选集
V94	林原 bertemu
V113	丹下樱 Bummer Best
V114	桑岛法子 Best Selecti2
V117	奥井雅美 NEEI
V123	林原 VideoCo(VCD)
V124	米仓千寻 apples
V130	速水奖 Garmitures
V131	坂本真绫 Grapefruit
V132	岩男润子 CANARY
V134	Wei kreuzo 精选集
V139	丹下樱 WinterBestSpur
V140	米仓千寻 LittleVoice
V156	坂本真绫
V159	绪方惠美单曲精选集 3

精品 MTV 系列
(每片 7 元, 会员价 5 元, 邮费 15 元)

编号	名称
MV001	MORNING 娘初之武道馆 2000(2CD)
MV003	GLAY1999LIVE IN BIG EGG(2CD)
MV005	仓木麻衣 FIRST CUT(1CD)
MV008	神罔演唱会实录(4CD)
MV010	B'Z-ONCE UPON A TIME IN 横(2CD)
MV011	HIDE A STIRY&HIS NVDCIBLE DELUCE EVIDENCE(2CD)
MV012	X~CLIPS(2CD)
MV014	GLAY VIDEO BEST(2CD)
MV017	椎名林擒(2CD)
MV018	椎名林擒 ~SHENA RINGO LIVE TOUR
MV044	松田圣子 MY STORY(2CD)
MV048	SMAP 010 TEN
MV049	B'Z LIVE RIPPER (2CD)
MV050	B'Z BUZZ!!THE MOVIE(2CD)
MV051	B'Z THE TRUE MEANING OF BROTHERHOOD(2CD)
MV060	平井坚 FILMS VOL.1+2(1CD)
MV066	X JAPAN~DAHILIA TOUR FINAL1996(3CD)
MV069	HIDE~ALIVEST PERFET STAGE(3CD)
MV078	三重合二 ~WECAN ELIEVE IN OCRJUNK LANS(2CD)
MV083	大黑摩季 LIVE NATURE#0(2CD)
MV084	GLAY 无限(2CD)
MV097	DEEN~LIVE JOY SPECIAL(2CD)
MV098	DEEN~ON&OFF(2CD)
MV106	SPEED~FIRST LIVE(2CD)
MV107	SMAP~SEXY SLX SHOW(2CD)
MV108	SMAP~AIRPLANE BROTHERS(2CD)
MV109	SMAP~007 MOVIES(2CD)
MV110	X JAPAN~1992.1.7TOKYO DOME LIVE(3CD)
MV112	仓木麻衣 ~FIRST LOVE2001
MV115	DIR EN GREY MACABRE~TOUR000(2CD)
MV123	MORNING 娘 ~LOVE(3CD)
MV133	SOPHIA PILOSPHY3(2CD)

邮购信息

在国庆节到来之际,为答谢广大读者一直以来对我刊的热烈支持,本部特举办"迎国庆"购书优惠大赠送活动,花四本书的钱,您将拥有五本书,机不可失,赶快行动吧!

活动日期:2002 年 9 月 1 日至 2002 年 11 月 1 日。

活动内容:凡一次性邮购本部出版的图书,4 本的读者,可任选以下邮购书目中的一本书作为赠品,自购自赠。应广大读者的强烈要求,本次活动的截止日期延至 11 月 1 日。

邮购书目

2001 年《电子游戏与电脑游戏》:7 至 12 期——原价 8 元,优惠价每册 6 元
2002 年《电子游戏与电脑游戏》:1 至 10 期——原价 8.6 元,优惠价 8 元
2002 年《梦幻总动员》3 至 9 期:原价 15 元,优惠价每册 13 元
《电子游戏一点通》1-5:原价:8.5 元,优惠价每册 6 元
《电子游戏广场 7-12 合订》:原价 28 元,优惠价 18 元
《电子游戏与电脑游戏 99 合订(上、下)》:原价 28 元,优惠价每册 18 元
《偶像时尚 1》、《偶像时尚 2》:原价 9.8 元,优惠价每册 5 元
《最终幻想 9》完全攻略:原价:15 元,优惠价 8 元
《格斗秘笈修订本》:原价 22 元,优惠价 15 元
《剑魂》:原价 25 元,优惠价 15 元
《96 典藏本》:原价 20 元,优惠价 10 元
《梦幻总动员》、《梦幻总动员续》:原价 20 元,优惠价每册 15 元
电子游戏与电脑游戏《世纪珍藏版》、《新世纪纪念版》、《四周年纪念版》、《白金收藏版》:原价 8 元,优惠价每册 4 元
《秘技宝典续》:原价 18.8 元,优惠价 8 元

邮购注意事项

1. 请一定在汇款单上注明您的详细地址、邮编、姓名。
2. 请一定在汇款单的附言栏中注明您所邮购的书目,如写不下可留下您的联系电话,我们会与您取得联系。
3. 以上优惠图书仅限此次活动期间。
4. 邮购以上图书邮费全免,请另付挂号费 2 元

邮购地址:济南市纬九路邮局 8028 信箱
邮编:250021 收款人:邮购部
热线电话:0531-7902989
联系人:张先生

DC 软件 6 元 / 张，优质碟，付使用说明. 邮购时请注明 2-3 个备选节目。

节目	价格
樱花大战 3	280 元
SONIC 十周年限定版	280 元
炼金术士 1+2 限定版	240 元
井上良子初回限定	220 元
AIR	160 元
机器人大战 a	220 元
梦幻之星网络版 2	380 元
格兰蒂亚 2	180 元
高达在线 online	180 元
向北去	120 元
电车 G02	120 元
刀魂 2	180 元
波斯王子	68 元
生与死 2	280 元
超级火焰摔跤	45 元

001 莎木日文版(不死机)3CD
002 莎木美版(未删节)4CD
003 格兰蒂亚 2 美版 3CD
004 黄金国之门
005 黄金国之门 2
006 世嘉 GT
007 世嘉 GT plus
008 世嘉拉力 2
009 樱花大战方块 2
010 漫画英雄 VS CAPCOM2
011 海豚 DC 版
012 Canon Spike(双人射击)
013 阻击手 Silent Scope
014 恶魔战士合集(对战)
015 黑色细胞 Black Matrix 2CD
016 生化维罗尼卡(美)2CD
017 灵魂战士 soul Reaver
018 Sonic 大冒险
019 疯狂越野摩托车 2000
020 Sonic 外传
021 罗德岛战记
022 美少女雀士
023 世界高尔夫大赛
024 Hello kitty
025 死亡之屋 2(双人射击)
026 快打刑事 2(双人过关)
027 隐藏与危机
028 卡通赛车
029 生与死 2 美版
030 生与死 2 日版
031 VR 射手 2000(SEGA 足球)
032 盗墓者 4
033 盗墓者 5
034 疯狂出租车
035 死亡密令(双打枪版);
036 武装飞鸟 2(双人飞机)
037 出租英雄
038 玩具总动员 2
039 街霸 3(1+2)
040 街霸 3(3ND)
041 少年街霸 3
042 钻石博士方块(NAMCO)
043 世界棒球大赛
044 冰岛企鹅田径赛
045 火星任务(双打飞机)
046 信长野望将星录
047 法拉利 F355
048 SNK VS CAPCOM
049 梦幻模拟战千喜版
050 生化危机 2(2CD)
051 生化危机 3
052 皇牌轰炸机
053 星球大战赛车
054 星球大战过关(双人)
055 波斯王子阿拉伯之夜
056 格斗力量 2(过关)
057 三国 6
058 丧尸复仇(动作 AVG)
059 钻石泡泡龙
060 泡泡龙 4
061 雷曼 2(3D 过关)
062 南方公园
063 南方公园赛车
064 玲木电单车大赛
065 机动战舰
066 再生侠
067 桑巴舞砂棰
068 恐龙危机
069 育成赛马(SEGA 出品)
070 私立学院 2 完美版
071 樱花大战 2(3CD)
072 圣灵机
073 V 拉力赛车 2
074 首都高速 1 代
075 首都高速 2 完美版(可 SAVE)
076 杀戮夜魔 2
077 数码森林
078 兵人(双打过关)
079 英雄谭大作战(RPG)
080 电脑战机 2
081 SEGA 俄罗斯方块
082 NAMCO 博物馆
083 魔剑 X
084 真人快打
085 蓝刺
086 铁路大亨 2 代
087 苏生
088 超能力大战 2012
089 QUAKE
090 QUAKE3
091 特技自行车
092 宇宙第五频道
093 斗魂列传
094 商业间谍美版
095 银河之翼
096 刀魂 2
097 神机世界 1
098 神机世界 2
099 彩虹 6 号 2 代
100 剑风传奇
101 拳王 99
102 上海麻雀
103 对对和麻将
104 刑警 202(AVG)
105 台球
106 VR 战警 2
107 苍钢之骑兵
108 F1 世界 1
109 F1 世界 2
111 电车 G02
112 悉尼奥运会
113 欧洲杯足球
114 滑板冲浪
115 极限运动(SEGA 出品)
116 三角龙骑士(RPG)
117 光明与黑暗
118 冰冬音乐世界
119 翡翠战士(HUDSAN, RPG)
120 NBA2001
121 十八轮大卡车
122 赌城押牌王
123 世嘉湖钓鱼
124 纯情房东侨房客
125 DDR2 代完美版
126 DDR 俱乐部 DC 版
127 七星魔法使徒(FALCOM, RPG)
128 金银岛大冒险
129 古堡屠龙
130 钢铁战记(CAPCOM, 机器人对战)
131 影子侠(AVG)
132 百兽王
133 VR 战士 3
134 草莓战士(RPG)
135 JULY 七月(AVG)
136 央华封神(ESP, 战略)
137 失落的皇国(战略)
138 人类最终决战(战略)
139 星际斗士 2
140 VR 网球
141 霸王战记(战略)
142 火箭小子
143 杀手卫星
144 卡通战士
146 欢乐跳舞
147 铁达魔龙(3D 射击)
148 特技滑板
149 滑板飞侠
150 胜利三旗赛车
151 亚特兰大奥运会
152 空中霸王
153 能量宝石 1
154 能量宝石 2
155 MSR 赛车(SEGA 极品)
156 全日本摔跤
157 JOJO 冒险
158 七之密馆(光荣 AVG)
159 太空怪虫(双打过关)
160 终极摔跤大赛
161 虫虫特工队(4 打)
162 魔域战斧(4 打)
163 街头图鸦(Jet Grind Radio)
164 顽皮小魔星
165 WWF 摔跤擂台大赛
166 罪恶之城 AVG
167 拳击大赛
168 恐怖战士
169 MDK2
170 玩具骑兵(SEGA, 射击)
171 坦克和体战
172 古代遗迹之谜(HUDSAN, RPG)
174 太阳保卫者
175 魔法小女巫
176 东尼滑板
177 撞车王
178 ECW 摔跤大赛
179 梦游美国 2001
180 梦幻之星 1
181 罪恶克星 X
182 月华剑士 2
183 VGA 引导碟 1.2 版
184 DC 超任模拟器 5CD
185 无限回忆(AVG)
186 DC 金手指
187 武装枪骑兵(双人射击)
188 狂野之吻(动作 AVG)
189 三番市赛车
190 迪斯尼 101 斑点狗(过关)
191 青之 6 号(AVG)
192 袋鼠历险记(过关)
195 机甲之翼 2(capcom 飞机, 4 打)
196 超级街霸 2x(16 人街霸)
197 格斗之蛇 2
198 sega 经典 12 合 1
199 大众高尔夫球 2
200 我是机器猫
201 商业间谍日版
202 水上摩托艇
203 亚历山大战记(即时战略)
204 MD 模拟器 1100 合一(2CD)
205 NGP 模拟器
206 滑板冲浪
207 快刀 2(生化式 AVG)
208 人玩鬼(动作 AVG)
209 小鸡快跑
210 黄金国之门 3
211 NBA2K(SEGA)
212 NBA2K1(SEGA)
213 基伦的野望(2CD)
214 三角洲特种部队
215 最终任务(动作 AVG)
216 二战神鹰(3D 飞机座舱)
217 橄榄球大赛
218 飞空之舞(3D 座舱飞机)
219 噗呦噗呦 4(方块, SEGA)
220 黑白棋
221 拳王 98 DC 版
222 街霸对拳王 PRO
223 欧洲俱乐部足球
224 樱花大战 1(2CD)
225 超时空要塞 m3
226 超发明 boy(RPG)
227 过山车大亨(游乐场经营)
228 西风诗狂想曲
229 CAPCOM 网球
230 SEGA 实景钓鱼
231 欧洲冠军杯足球
232 大神一朗奋斗记(2CD)
233 DC 任天堂模拟器(2CD)
234 春日翟雨
235 樱花大战 3 完美版(3CD)
236 维罗尼卡完全版(2CD)
237 DC 上网碟 2.0
238 恐龙战士
239 飞空之舞 i(联网版)
240 全日本摔跤 2
241 弹珠台
242 虚幻(主视角 3D 射击)
243 的士速递 2
244 高达 0079 完全版(2CD)
245 世嘉嘉嘉嘉
246 纯情房东俏房客 2
247 病血 illbleed(恐怖 AVG)
248 POP MUSIC3(2CD)
249 黄金国之门 4
250 蜘蛛侠(过关)
251 sports jam
252 VCD 播放盘
253 悠久幻想曲 3
254 VR 战警 3 代
255 MP3 播放器 4CD(送近千首歌)
256 疯狂的士 2
257 祈祷之丘
258 赏金猎人沙拉(AVG)
259 高达 ONLINE
260 街霸 VS 彩京(搞笑麻将)
261 死亡枪手(双人)
262 梦幻之星网络版 2
263 SONIC 大冒险 2
264 SEGA 海钓
265 永恒的阿卡迪亚(2CD)
266 街霸方块 2X
267 午夜凶玲(AVG)
268 井上凉子
269 欢迎来到咖啡屋 2
270 大战略 2001(战略)
271 大富翁(4 打, CAPCOM)
272 超级 RUNABOUT
273 GP 赛车
274 急速飞车
275 穿越时空之旅(卡片 RPG)
276 卡片游戏
277 实战老虎机必胜
278 新世纪 EVA E 计划
279 鬼屋魔影 4(4CD)
280 异型前线(射击)
281 雅达利经典合集
282 全日本摔跤 2
283 火焰圣母(2CD, SLG)
284 反恐怖战士(射击)
285 古大陆物语(SLG)
286 黄金国之门 6(RPG)
287 温泉 2(大富翁类型)
288 速度之魂(赛车)
289 秘密(AVG)
290 弹子机必胜
291 荣誉勋章 3(2CD)
292 机器人大战阿尔发
293 龙骑士合集(战略)
294 零式枪手 2(双打飞机)
295 莎木 2 完美版(4CD)
296 CAPCOM VS SNK2(格斗)
298 梦幻小骑兵(RPG)
299 饿狼传说(格斗)
301 黑之魂(RPG)
302 重金属(格斗射击)
303 黄金国之门 5
304 东京巴士案内(RAC)
305 侦探绅士
306 V8 赛车 2
307 爆裂无敌(过关)
308 SEGA 网球 2K2
309 NBA2K2
310 SEGA 棒球 2K2
311 ES(真人冒险)
312 漫画同人志(恋爱)
313 性感天使(恋爱)
314 SEGA 冠军足球 2K2
315 猎头者完全版(2CD)
316 炸弹人在线
318 莎木 2 美版(4CD)
319 火焰文章 776 中文版(2CD)
320 REZ 解禁(音乐射击)
321 樱花大战麻将
322 樱花大战纸牌
323 青色宝贝(2CD)
324 警察抓小偷
327 街机模拟器(3CD)
328 校园大富翁
329 911 爆炸事件
330 风来西林 2(动作 RPG)
331 SEGA 冠军足球 2K2 日版
332 莎木 2VCD(2CD)
333 美少女梦工厂 2/3 合集
334 炼金术士合集
335 病血中文版(恐怖 AVG)
336 黄金国之门 7(RPG)
337 玩具兵大战(动作 AVG)
338 鬼屋魔影 4(2CD 完美版)
339 飞空之舞 2(3D 座舱飞机)
340 樱花大战 4
341 双重影(AVG)
342 世嘉 24 小时赛车
343 DC 版打庇赛马 2
344 蜡笔小新(过关)
345 向北去(恋爱)
346 联邦 vs 自护(2CD)
347 太空 5 频道 2
348 玲木裕街机合集
349 梦之达人
350 超级壁球
351 心理游戏
352 五目连珠(连五子)
353 死亡地带(即时战略)
354 凌波丽育成计划
355 拳王 2000
356 吉亚之丘(恋爱)
357 FOG 明星探(AVG)
358 斑鸠

PS2 经典 DVD 游戏 15 元/ 张，经典 CD 完全版 8 元/ 张。台湾版仿原装珍藏碟 30 元（带★号标记）。邮购时请注明 2-3 个备选节目

最新 PS2 DVD 节目

美版鬼泣
美版鬼武者 2
沙漠风暴美
ever 17
恐龙猎人
开关(switch)
新三角洲部队美
盟军敢死队 2 美
街头篮球美
记忆之歌
藤原纪香维纳斯计划
大学生 203# 室
真三国无双 2 猛将传
真三国无双 2 中文
高达战记
三国战记中文
V 拉力 3
战斗女王
VR 战警 - 重生
机甲武装 G 毁灭者 2
铳墓
RS 骑魂
打碟 6 代
脱狱者
乔乔奇妙冒险
捉猴 2、此花 2
棒球教练

其他 DVD 经典

鬼武者 1★
鬼武者 2★
生与死 2 加强版★
罪恶格斗 X
佐罗
格兰蒂亚 2
格兰蒂亚 X★
铁拳 4★
机器人大战 - 冲击★
寂静岭 2★
寂静岭 2 最期之诗
NBA2K2
FIFA2002
GT 赛车 3
GT 赛车概念版★
GT2002 东京 - 日内瓦
装甲核心 3★
基连野望★
联邦 VS 自护★
基翁前线 0079★
横行霸道 3 (GTA3)
逃出魔幻岛
太空战士 10 国际版★
皇牌空战 4★
巨人之星棒球
鬼泣★
泰森拳击
小甜甜布兰尼
真三国无双 2★
贝克汉姆足球
零 ZERO★
绝体绝命都市★
夏色砂时记
机甲武装、机甲兵团
王国之心★
监视者
我的暑假 2
吸血鬼之夜
响尾蛇战机 F
旧世界的遗产
双心
大盗武佑卫门
遥远的时空 2
首都高速赛车
生化维罗尼卡★
生化危机枪版 2
崩坏前夜
猎头者
飞空之舞 4
幻想水浒 3
Wild arms3★
游戏王
太空 5 频道 2★
滑板 2002
ICO 中文版★
心跳回忆 2 音乐篇
合金装备 2★
蚊子英文版
魔剑 X
蜘蛛侠
东京巴士
盗墓谜城 2
蝙蝠侠
雷盖亚传说 2
武士屠龙
地狱方舟 2★
VR 战士 4
妖精物语
再造战士
阿帕奇直升机
保镖
911 最高戒备
水上赛艇
荣誉勋章 3
电车 GO 山手线
波罗克洛伊斯 3
心跳回忆 3 男孩篇
心跳回忆 3 女孩篇
感染扩大 VOL. 1
炼金术士 3
SNK VS CAPCOM2
怪兽公司
Z. O. E
Q 版赛车、Q 版坦克
真人摔跤
恐龙危机枪版 3
风之少年 2
封神演义 2
灵魂战士 2
黑超特警 2
亚特兰蒂斯
剑豪 2
人猿泰山
二人花火 2
海贼船 2
Test drive
极限滑水
空中猎人
黑云 (SCE RPG)
博德之门
恐龙
马克佩恩
英雄潭 2
暗黑之心
宇宙冒险
迪斯尼海洋
海豚 (SEGA)
创造球会 2002★
LMA 足球经理 2002
腕之神兵
死亡地带
空中救援队 2
武士屠龙
第一神拳 2
决战 1
决战 2★

PS2 CD 经典完全版

实况足球 5
实况足球 6★
史克威尔足球★
侍★
降魔默士录★
三国志八
太阁立志 4
兽化格斗 3
牧场物语
DDR6
半条命
蚊子日版
街霸 EX3
铁拳 TT★
18 轮大货车
梦幻骑士 3
时空枪手 2
阻击手 2
山脊赛车 5★
JELECO 跳舞机 (2CD)
真实钓鱼 2
WTA 女子网球
武装雄狮★
世嘉网球 2
帝国时代 2
式神之城★
REZ
A 列车 6

优质 PS 游戏 8 元/ 张。精装黑碟 15 元/ 张。邮购时请注明 2-3 个备选节目。

RPG 类

001 太空战士 4
002 太空战士 5
003 太空战士 6
004 太空战士 7(4CD)
005 太空战士 8(4CD)
006 太空战士 9(4CD)
007 太空战士 1-6 资料盘
008 宿命传说
009 幻想传说
010 永恒传说(3CD)
011 龙战士 3
012 龙战士 4
013 妖精战士 1
014 妖精战士 2
015 妖精战士 3(2CD)
016 妖精战士怪物篇(2CD)
017 阿兰多拉
018 阿兰多拉 2
019 暗黑破坏神(动画版)
020 寄生前夜(中文, 2CD)
021 寄生前夜 2(2CD)
022 时空之旅
023 穿越时空(2CD)
024 幻想水浒传 1
025 幻想水浒传 2
026 幻想水浒外传
027 幻想水浒外传 2
028 女神异闻录 - 罪
029 女神异闻录 - 罚
030 灵魂黑客(3CD)
031 特鲁尼克冒险 2
032 武神传说 ARPG
033 Wild arms
034 wild arms2(2CD)
035 星海传说 2(2CD)
036 北欧战神(2CD)
037 勇者斗恶龙 7(2CD)
038 银河之星(2CD)
039 银河之星 2(3CD)
040 钓鱼太郎
041 圣剑传说
042 异度装甲(2CD)
043 陆行鸟不思议迷宫
044 陆行鸟不思议迷宫 2
045 玛丽工作室
046 艾丽工作室
047 沙嘉领域篇
048 沙嘉领域篇 2
049 黑之剑
050 跨越我的尸体
051 武藏传
052 秘宝传说(ARPG)
053 波波古罗依克
054 波波古罗依克 2
055 波波古罗依克 3(3CD)
056 龙骑士传说(4CD)
057 桃太郎传说
058 浪客剑心十勇士阴谋
059 玉茧物语 060 利加亚传说
061 梦幻骑士(2CD)
062 屠龙战记(2CD)
063 武士道列传
064 巫术合集
065 巫术
066 兵峰 RPG
067 神玲物语
068 凝望骑士 R
069 鬼神降临 ONI
070 伦敦精灵侦探团
071 真女神转生
072 射雕英雄传
073 神来
074 修道院之迷(4CD)
075 怪物农场
076 怪物农场 2
077 怪物农场卡片
078 人鱼传说
079 人鱼烙印
080 格兰蒂亚(2CD)
081 仙界大战封神演义
082 黑眼睛诺亚
083 玛鲁王国人形姬
084 玛鲁王国人形姬 2
085 超级英雄大作战
087 横滨竞速传说
088 纯白预言者 089 猎人

SLG 类

090 三国志 2
091 三国志 3
092 三国志 4(中文)
093 三国志 5(中文)
094 三国志 6
095 三国志 7
096 三国霸王大陆
097 三国孔明传
098 少年兵团
099 毛利元就
100 天下统一
101 太阁立志传 2
102 太阁立志传 3
103 织田信长
104 武将风云录
105 战国群雄传
106 信长将星录
107 信长烈风传
108 维新之岚
109 忠臣藏
110 水浒传天命之誓
111 水浒天导
108 星
112 元朝秘史
113 封神演义
114 西游记
115 大航海时代 2
116 大航海外传
117 大航海时代 4
118 主题水族馆
119 主题医院
120 FEDA2 正义纹章
121 超魔神英雄传
122 机器人大战 CB
123 第四次机器人 S
124 新机器人大战
125 机器人大战 F
126 机器人大战完结篇
127 机器人阿尔法
128 机器人阿尔法外传
129 机器人大战大百科(2CD)
130 基伦野望(2CD)
131 基伦野望资料盘
132 SD 高达 G 世纪
133 SD 高达 G-ZERO(2CD)
134 SD 高达 G-F(4CD)
135 SD 高达 G-if
136 真机器人战线
137 新世代机器人战记
138 新时代机器人战记 2
139 圣战士传说
140 真三一万能侠
141 真魔装机神
142 圣灵机
143 前线任务 2
144 前线任务 3
145 前线任务抉择
146 重装机兵 2
147 牧场物语(男孩篇)
148 牧场物语(女孩篇)
149 我的暑假
152 纵横七海
153 纵横七海 2
154 七大文明
155 七大文明 2
156 鬼魂力量 2
157 鬼魂力量 3
158 纯情可怜骑士团
159 梦幻模拟战 1+2
160 梦幻模拟战 4+5(2CD)
161 梦幻模拟战外传
162 万达尔之心
163 万达尔之心 2
164 幻想大陆黄金版(2CD)
165 召唤兽之夜(2CD)
166 画谜 REBUS
167 提督决断 3
168 天空镇魂歌
169 SRPG 创造室
170 RPG 创造室(2CD)
171 3D 格斗创造室
172 便利店之王
173 银河公主传说
174 宇宙战舰大和号
175 宇宙战舰大和号 2(3CD)
176 秦始皇(中文版)
177 桃太郎电铁 5
178 银河英雄传说
179 银英传大富翁(2CD)
180 星界纹章
181 沙罗曼蛇战略版
182 太空战士战略版
183 皇家骑士团 2
184 魔剑美神
185 魔健美神 2
186 火魅子恋解(3CD)
187 卡片召唤师
188 红色警报加强版(2CD)
189 沙丘 2000
190 绝地风暴 2
191 上帝也疯狂 3
192 魔兽争霸 2
193 虎!虎!虎!
194 战斗国家改
195 新战斗国家
196 大战略
197 月球大战略
198 数码爆龙
199 LMA 足球经理 2002
200 J 联盟育成足球
201 战国梦幻
202 纹章传说

AVG 类

203 生化危机(2CD)
204 生化危机 2(2CD)
205 生化危机 3
206 生化危机枪版
207 恐龙危机
208 恐龙危机 2
209 寂静岭
210 放浪冒险谭
211 合金装备加强版(3CD)
212 OVER BLOOD2(2CD)
213 古墓丽影
214 古墓丽影 2
215 古墓丽影 3
216 古墓丽影 4
217 古墓丽影 5
218 钟楼惊魂
219 钟楼惊魂 2
220 钟楼惊魂 3
221 彩虹战队
222 彩虹战队 2(2CD)
223 彩虹战队 3
224 美国大兵
225 美国大兵 2
226 天诛中文版
227 天诛 2
228 鬼屋魔影 4(2CD)
229 恐怖反应(4CD)
230 恐怖反应 2(4CD)
231 影牢
232 刻命馆真章
233 水痕之书(2CD)
234 金田一少年(2CD)
235 战栗之门(3CD)
236 神秘医院(2CD)
237 玛宫雅典那(3CD)
238 午夜列车(2CD)
239 阿空加瓜(2CD)
240 黑超特警
241 脱狱者(2CD)
242 迷失少年(3CD)
243 生存(真人 3CD)
244 极度深寒
245 回声之夜
246 毁灭公爵
247 快刀
249 007 明日帝国
250 007 黑日危机
251 星战前传
252 僵尸猎人
253 恶魔人
254 鬼眼城
255 三角洲特种部队
257 樱花传说(2CD)
259 少年侦探柯南
260 青之 6 号
261 铳梦
262 双界仪(3CD)

对战类

264 双截龙
265 高达格斗之王
266 高达格斗之王 2
267 卡普空合集 5
268 街霸合集(2CD)
269 拳王京
270 侍魂 1+2
271 斩红郎无双剑
272 天草降临
273 剑客异闻录
274 少年街霸 1
275 少年街霸 2
276 少年街霸 3
277 铁拳
278 铁拳 2
279 铁拳 3
280 格斗王 95
281 格斗王 96
282 格斗王 97
283 格斗王 98
284 格斗王 99
285 罪恶克星
286 漫画英雄 VS 卡普空
287 恶魔战士 3
288 WWF 真人摔跤
289 毫血寺一族 2
290 神佑擂台
291 口袋战士
292 三国无双
293 武士道之刃 2
294 饿狼传说 RBS
295 饿狼传说 3D 版
296 魂之利刃
297 兽化格斗 2
298 JOJO 冒险
299 3D 七龙珠
300 七龙珠真武斗传
301 伟大龙珠传说
302 真人快打合集
303 真人快打 4
304 超人学园钢帝王
305 斗神传 3
306 斗神传昂
307 月华剑士
308 私立学园 2
309 3D 街霸 2

动作过关类

311 吞食天地 2(双)
312 四人对战(双)
313 快速天使(双)
314 救火英雄(双)
315 格斗力量(双)
316 魔域战斧(双)
317 四大金刚(双)
318 卡普空合集 4(双)
319 星球大战(双)
320 名将(双)
321 热血亲子(双)
323 油轮格斗(双)
324 神剑幽灵(双)
325 破坏城市(双)
326 美国队长(双)
327 洛克人 1
328 洛克人 2
329 洛克人 3
330 洛克人 4
331 洛克人 5
332 洛克人 6
333 洛克人 8
334 洛克人 X3
335 洛克人 X4
336 洛克人 X5
337 洛克人 DASH
338 洛克人 DASH2
339 米老鼠 20 年纪念
340 风之古洛亚
341 小龙 SPYRO
342 小龙 SPYRO2
343 粘土战士
344 大盗伍佑卫门
345 我是东巴
346 我是东巴 2
347 阿比逃亡记(2CD)
348 暗黑之心(2CD)
349 恶魔城
350 恶魔城历代记
351 蚁哥正传
352 飞龙 1+2(2CD)
353 魔法草猛 2
354 百事可乐人
355 骷髅头大作战
356 骷髅头大作战 2
357 古惑狼 1+2+3
358 风云悟空忍传
359 成龙
360 捉猴记
361 侏罗纪公园
362 人猿泰山
363 女战士 XENA
364 魔域小战士
365 3D 吃豆
366 杀戮夜魔
367 杀戮夜魔 2
368 时空游侠
369 沉默爆破手
370 电童
371 卡普空合集 2

射击类

373 生化兵人(双)
374 越南战役(双)
375 越南战役 X(双)
376 双打三合一(双)
377 星河站队(双)
378 1945 一代(双)
379 1945 二代(双)
380 海底大战争(双)
381 紫炎龙(双)
382 精灵机导弹(双)
383 妖霸天下(双)
384 神枪特警 1+2(双)
385 沙罗曼蛇(双)
386 沙罗曼蛇外传(双)
387 实况沙罗曼蛇(双)
388 变形战机(双)
389 四国战机(双)
390 雷电 1+2(双)
391 雷电 DX(双)
392 雷电风暴(双)
393 雷电风暴 2(双)
394 苍穹红莲队(双)
395 怒首领峰(双)
396 彩京 5(双)
397 火枪英雄(双)
398 雷鸟 5
399 第一猎手
400R-TYPE
401 超时空要塞 PLUS
402 超时空要塞 VF-X
403 超时空要塞 VF-X2
404 可曾记得爱(2CD)
405 皇牌空战 2
406 皇牌空战 3(2CD)
407 攻壳机动队
408 魂斗罗(双)
409 魂斗罗 2
410 Q 版坦克
411 坦克大战
412 火爆坦克
413 钢铁风云(坦克)
414 前线装甲(坦克)
415 攻击苏联
416 化解危机
417 化解危机 2
418 虎胆龙威 4
419 玛沙反击

其他类

424 心跳纪念品
425 心跳纪念品 2(5CD)
426 虹色青春
427 彩之爱歌(2CD)
428 旅立之诗(2CD)
429 心跳放课后
430 心跳方块
431 心跳方块 2
432 L 的季节
433 诞生 21
434 双面女郎(2CD)
435 拥抱季节(2CD)
436 森巴结它(2CD)
437 雪割之花(2CD)
438 凝望骑士
439 真爱物语 2(3CD)
441 逮捕令(2CD)
442 青色宝贝
443 米老鼠俄罗斯
444 未来俄罗斯
446 围棋
447 国际象棋
448 XI 中文版
449 街霸方块
450 IQ 智力方块
454 槌槌大作战 4
455 大家一起来找茬
457 筋肉番付 2
458 辣妹世界
459 美女赌城 2002
460 兔女郎 21 点
461 3D 弹子机
462 游戏王
463 游戏王 2
464 斯诺克台球
465 炸弹人合集
466 战斗泡泡龙
467 泡泡龙 99
468 泡泡龙 4
469 天仙娘娘
470 同级生麻将
471 上海
472 超级撞砖
473 DDR
474 DDR2
475 DDR3
476 DDR4
521 DDR5
522 DDR 俱乐部(2CD)
525 实况足球 3
526 实况足球 4
527 实况足球 5(中文)
528 甲 A 甲 B 联赛(中文)
529 足球自由人 2
477 FIFA2002
478 NBA 2002
479 篮球 1 对 1(井上雄彦)
480 山脊赛车 3
481 山脊赛车 4
482 GT 赛车
483 GT 赛车 2(2CD)
485 极品飞车宝时捷
486 暴力摩托
487 暴力摩托 2
488 魔鬼电单车 2
489 古惑狼赛车
490 陆行鸟赛车
491 电车 G02
492 爆走卡车
493 爆走兄弟迷你四驱
494 爆钓日本列岛 2
495 悉尼奥运会
496 库尔尼科娃网球
497 保龄球冠军赛
498 COOL 滑雪 4
499 竞速赛艇(SCE)
501 美少女大富翁
502 银英传大富翁 2CD
504 大众高尔夫
506 3X3 只眼(3CD)
507 封魔传奇(SCE, RPG)
508 巫术古代公主(RPG)
509 装甲骑兵(战略)
510 SD 高达英雄传(SRPG)
511 高达一年战争(SRPG)
512 黑色细胞 2CD(SRPG)
513 升龙三国演义(战略)
514 空牙 2001(双)
516 蜘蛛侠 2(过关)
517 三角洲 2
518 心跳 2 外传放暑假 2CD
519 勇者斗恶龙 4
520 洛克人 X6
530 新 SD 机动武者大战
531 星神(SRPG)
532 主题公园(模拟)
533 足球小将
53 4D 之食卓(3CD)
535 蛊惑狼 4
536 新世纪 GPX(2CD)
537 乒乓球大赛
538 雅利达经典 30 合一
539 美少女雀士 2
540 真人麻将
541 数码爆龙 2
543 心跳 2 外传学园祭 2CD
544 东京魔人学园绘卷 4CD
545 东京魔人学园外法贴 3CD
546 欧亚列车(真人 AVG)4CD
547 九龙风水传(AVG)4CD
548 蜡笔小新(过关)
549 疯狂家庭(搞笑)
550 玲木爆发
551 小飞侠(射击, 双)
552 实况足球 5 最终版
553 胜利 11 人 2002 世界版中文
554 CAPCOM VS SNK PRO
555 足球小将 2
556 勇者斗恶龙怪物篇
557 棋魂
558 海贼王 2(格斗)
559 通灵王(格斗)
560 美少女梦工厂 3
561 大盗武佑卫门 2(过关)
562 x 档案 (4CD/AVG)
563 同级生 2
564 乱马 1/2(格斗)
565 生与死(格斗)
566 数码暴龙 3
567X- 战记



ACT	动作	SLG	模拟
PUZ	解谜	SPT	体育
RAC	赛车	SRPG	战略 RPG
RPG	角色扮演	TAB	桌上
STG	射击	AVG	冒险

PLAYSTATION

日期	游戏	厂商	价格	类型
10月3日	DRAGON DRIVER	BANDAI	5800	RPG
10月10日	机动武斗传 G 高达	BANDAI	2000	FTG
	新机动战记高达 W	BANDAI	2000	FTG
	牌神 2	DIGICUBE	1800	TAB

PLAYSTATION 2

日期	游戏	厂商	价格	类型
10月	太空渔夫	SCE	5800	SLG
	探侦 神宫寺三郎	IBW	未定	PUZ
	KOF2000	PLAYMORE	6800	FTG
10月3日	Only you	GAINEX	7800	AVG
	信长的野望·岚世纪 with 加强包	KEIO	10800	SLG
10月10日	FORMULA ONE 2002	SCE	5800	SLG
10月17日	沉默的狙击手 3	KONAMI	6800	ACT
	the Best 古惑狼 4	KONAMI	2800	ACT
	the Best ICO	SCE	3000	AVG
	the Best 牧场物语 3	VICTOR	2800	SLG
10月24日	太鼓之达人	NAMCO	6980	ETC
秋季	暗黑编年史	SCE	未定	RPG
	钟楼 3	CAPCOM	未定	AVG
	信长野望 ONLINE	KOEI	未定	RPG
	机动新撰组 萌芽之剑	ENTERBRAIN	5800	ACT
	VR 网球 2	SEGA	4800	SPT
	龙战士 5 DRAGON QUARTER	CAPCOM	6800	RPG
12月	UNLIMITED SAGA	SQUARE	未定	RPG
12月14日	the Gataway(大逃亡) SCEA/TEAM	SOHO	未定	ACT
冬季	妖精战士～精灵的黄昏	SCE	未定	RPG
	鬼泣 2	CAPCOM	未定	ACT
	生存 RPG~ 龙战士	CAPCOM	未定	RPG
	GALLOP RACER 6	TEMCO	未定	SLG

DREAM CAST

日期	游戏	厂商	价格	类型
10月31日	BLACK/MATRIX ADVANCED	NEC 频道	2900	RPG
11月21日	麻美	DATAM POLYSTAR	6800	AVG
11月28日	Memories Off 3	KID	6800	AVG
12月	The King Of Fighters 2001	Playmore	未定	FTG

GAMEBOY ADVANCE

日期	游戏	厂商	价格	类型
10月10日	J 联盟胜利十一人 ADVANCE2002	KONAMI	4800	SPG
10月18日	逆转裁判 2	CAPCOM	4800	ETC

X-BOX

日期	游戏	厂商	价格	类型
10月3日	WWE RAW(限定版)	KADOKAWA	12800	SPG
	WWE RAW	KADOKAWA	7800	SPG
10月10日	Jockey's Road	Microsoft	6800	RPG
11月	红之海	KOEI	6800	ACT
12月	机甲兵团 J-PHOENIX+	TAKARA	6800	ACT

GAME CUBE

日期	游戏	厂商	价格	类型
11月下旬	哈利·波特与神秘的房间	EA·SQUARE	未定	AVG
	生化危机 0	CAPCOM	7800	AVG

WONDER SWAN COLOR

日期	游戏	厂商	价格	类型
10月31日	NAMCO Super Wars	BANDAI	4980	RPG
	Final Fantasy 3	SQUARE	未定	RPG
	机动战士高达 MSPLATOON.COM	BANDAI	未定	SLG

GAME游戏榜中榜 TOP 10

TOP 10 月间游戏销量榜 2002年8月5日~9月1日



真·三国无双 2 猛将传
Shining:道具增加很多、护卫兵增强很多、难度BT很多!!!
- ACT
- KOEI
- 2002/8/29
- 28万4789

GAME BOY ADVANCE

超级机械人大战 R
正树:5 周目爆关达成……原创世纪期待中……
- SLG
- BANPRESTO
- 2002/8/2
- 8万8915



机动战士高达战记
正树:没 PS 的逆袭的夏亚爽……SORA,再来战过!
- ACT
- BANDAI
- 2002/8/1
- 14万9388



实况パワフルプロ棒球 9
惊寂:趁现在还没变成非法软件,收藏一款留念吧。
- SPG
- KONAMI
- 2002/7/18
- 8万1571



阳光马里奥
惊寂:胡子大叔雄风不减!桃子公主花瓶依旧……
- ACT
- 任天堂
- 2002/7/19
- 12万4865

Playstation 2

パチスロ アルゼ王国 7
TAKO:真快呀,转眼就传承 7 世了。
- ETC
- 日本娱乐广播
- 2002/8/8
- 6万4213



智慧女神计划
SORA:前 1/3 鸡肋 + 中 1/3 鸡胸 + 后 1/3 鸡腿 = ↑。
- ACT
- D3
- 2002/8/22
- 9万5811

Playstation 2

我的暑假 2 海的冒险篇
valkyrie:暑假已经完结很久了,你怎么还不回去上课?
- AVG
- SCEI
- 2002/7/11
- 8万2108



AUTO MODELLISTA
金带刀:AUTO= 自动,还叫我来驾驶什么?
- SPG
- CAPCOM
- 2002/8/22
- 8万9734



捉猴 2
Shining:游戏蛮不错的,小猴子也挺可爱,就是太调皮了。
- ACT
- SCE
- 2002/7/18
- 7万8811





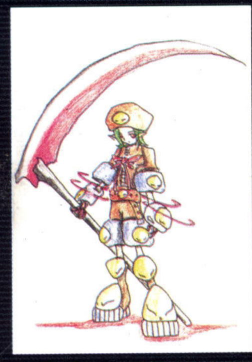




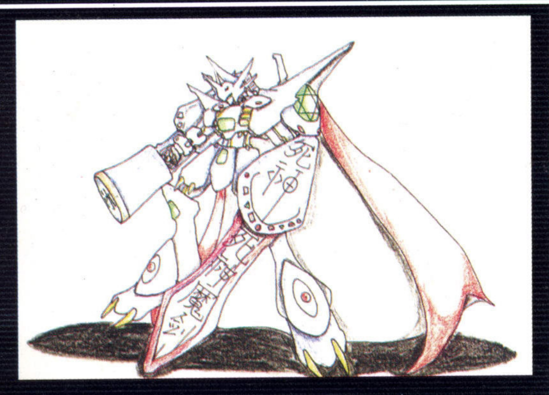
编辑部群魔乱舞图 Vol.1：想一览编辑部群魔的众生相吗？看这里！下期的将推出补完计划。 作者 王宜炎

TAKO的胡言

4.格兰迪亚 2!而且是很可爱的エレナ!眼睛已经变成心形了……下次来投些彩稿吧。 作者 通缉中







1.花京院与绿之法皇:很酷的花京院摆了个很酷的POSE 招出了同样很酷的替身,总之是很酷的一幅画就是了。不过在手臂和手指的的处理方面还应多注意一下,期待你的更多来稿! 作者:水鸟

2.拉拉.辛:这……为什么拉拉的手中是流氓兔而不是哈罗呢?是阿姆罗送给她的吗,还是夏亚?非常可爱的拉拉，要是把流氓兔换成 TAKO 就更好了…… 作者:明美娃娃

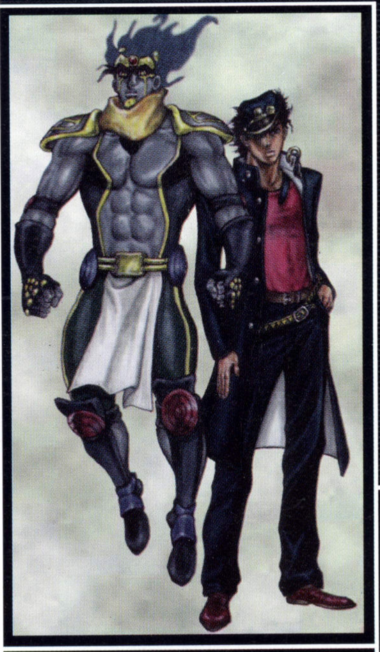
3.承太郎与白金之星:非常有气势的一幅画,色彩运用也很到位,很有质感.白金之星充满了阳刚之气,充分体现了原作中的强悍与威猛,承太郎显得有些阴柔? 作者:黄金体验

4.皮卡丘:还是明美娃娃的画,还是可爱的小女生。如果没看错的话,应该是年少的哈曼.卡恩吧,笑得好开心的样子。怀里的宠物瘦瘦的,有些像皮丘。 作者:明美娃娃

TAKO的胡言



GALLERY

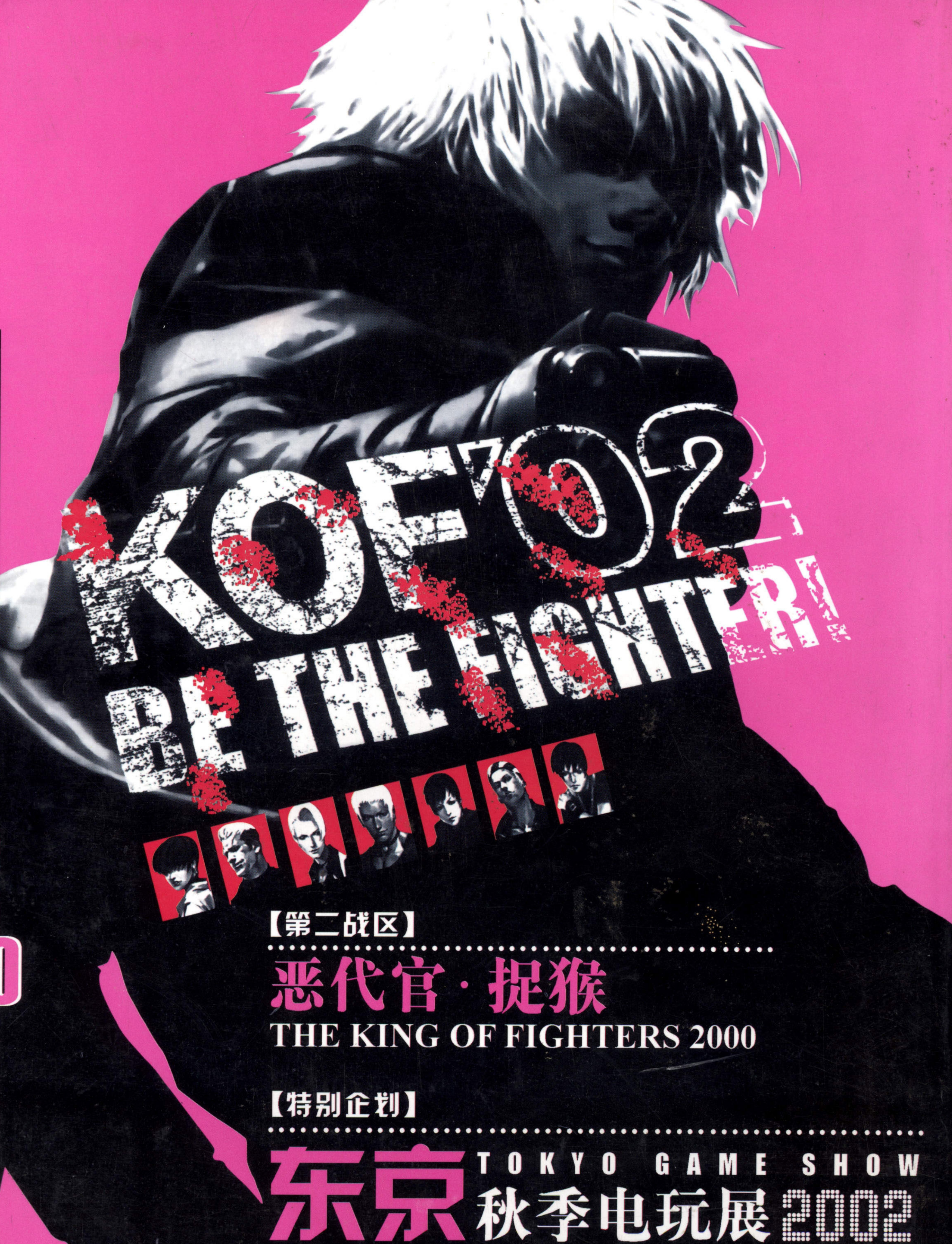








COMMUNICATION ENTHUSIASM SINCERITY TV GAME & PC GAME MAGAZINE FOR FANS



■邮购地址:海南省海口市公园路3号明星大厦403室 ■邮编:570102 ■电话:0898-66745593

2002 10月号 仅售RMB 8.60元

■国际标准刊号:ISSN1005-250X ■国内统一刊号:CN46-1039/G3 ■邮发代号:24-165 ■定价:8.60元